„Only Amiga Makes It Possible”
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

# Amiga MANIA

7. szám

2014 január



Exkluzív:
Rajnai Álmos alias Rachy interjú

SAM440EP
Amiga 1200
Fade to Black
Quickshot Intruder
Sunrise AD516
16 színű WB hátterek
Strife, Lantus360 interjú

M.A.C.E

PUTTY SQUAD


SPACEBAR
PODCAST
A galaxis egy eldugott szegletében található a Space Bar. Egy ősrégi és viharvert űrállomás, melynek három fős legénysége minden héten elrepít titeket a tudományos-fantasztikum végtelen világába. Szó lesz filmekről, sorozatokról, könyvekről vagy épp a legfrissebb tudományos hírekről. Dőljetek hátra és élvezzétek velünk ezt a fantasztikus utazást!
WWW.SPACEBARCAST.COM
TWITTER.COM/SPACEBARCAST
SPCEBARCAST@GMAIL.COM

Impresszum

Amiga Mania

**Szerkesztőség**

*Alapító és Kiadó:*
**Gáspár Márton Imre *(Reynolds)***
**reynolds@amiga.hu**

*Az Amiga Mania postacíme:*
**2310 Szigetszentmiklós,**
**Melinda u. 2/C.**

*Társszerkesztő:*
**Soponyai Viktor *(DH1)***
**dh1@amigaspirit.hu**

*Szerkesztőségi tagok:*
**Lázár Zoltán *(Lázi)***
**Papp László *(Maverick)***
**Kovács Zoltán *(Calhoun)***
***Fellner István (Cobra)***

*Korrektorok:*
**Sári Gábor *(sAGA)* és Mári Zsolt *(ADSR)***

*Laptervezés, borító és tördelés:*
**Soponyai Viktor *(DH1)***

*Címlap:*
**M.A.C.E. – EntwicklerX**

*Startup-sequence fotó:*
**Egat / Flickr és DH1 montázs**

*A magazin megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:*
**amigamania@amigaspirit.hu**



Tartalom

01 Startup-sequence
02 Hírek, érdekességek
04 Amiga 1200 bemutató
06 Quickshot Intruder
07 Napfelkelte - AD516
08 Synergy
09 Youtube videó OS4.1 OWB-n
10 Samantha 440EP
12 Flamingók és Petúniák - Rachy interjú
14 Workbench 16 színű háttérrel
17 ToolManager
18 Only Amiga Makes It Possible!
19 Fade to Black
20 Demológia - Virtual Dreams: Absolute Inebriation (1992)
22 Utazás idősíkokon át 2.
24 M.A.C.E.
26 Putty Squad
28 Gee Bee Air Rally
29 Freeserf
30 Strife
31 Lantus360 interjú
32 Starwoids




# 7. Startup-sequence : >

Boldog Új Évet! Köszöntünk mindenkit az Amiga Mánia Magazin hetedik számának megjelenése alkalmából! Némileg hosszabb kihagyás után, de ismét jelentkezünk, hogy beszámoljunk régi és új hardver- és szoftverújdonságokról, érdekességekről.

Fontos, hogy a lap betűméretét – engedve az olvasói igényeknek –, két ponttal nagyobbra igazítottuk a jobb olvashatóság érdekében, ami persze megoldásért kiáltott egyes anyagaink karakterszáma miatt. Ettől függetlenül meggyőződésünk, hogy sikerült kompromisszumot kötni az esztétikum és a tartalmi szempontok határvonalán.

Szép időszak volt az elmúlt pár hónap, számos újdonság jelent meg Classic és NextGen vonalon egyaránt, portolt játékok, új kezdeményezések, sőt, egy éppen húsz éve megszületett, de azóta meg nem jelentetett játék is elérhetővé vált, mi pedig örömmel számolunk be erről a legendás, sőt már inkább hírhedt, mintsem híres játékról.

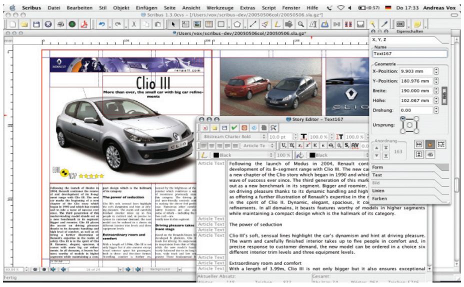
Nem maradhatnak el persze cikksorozataink sem, így ismét van demológia, joystick teszt, az időutazásunk az ókorba repíti a kalandvágyó Amigás játékosokat, továbbá az elveszett játékok egy újabb gyöngyszemét is behatóbban megvizsgáljuk.

Classic hardverek közül ezúttal a legendás Sunrise cég AD516-os hangkártyája kerül ismertetésre, terveink szerint ez is egyfajta sorozattá avanzsálódik a jövőben, más, ismert, vagy kevésbé elterjedt eszközt is szeretnénk közelebbről bemutatni, ezzel is segítve egy-egy jó döntést minden klasszikus Amiga tulajdonos számára, amennyiben valamelyik Amiga modell esetén gépét bővíteni szeretné.

Mi mást is kívánhatunk, mint jó szórakozást a hetedik számhoz!

Reynolds

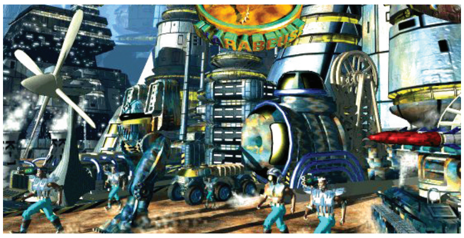
# Modern DTP OS4-re



A natív QT Framework crossplatform megjelenésével AmigaOS 4 alatt is megnyílt számtalan modern program gyors portjának lehetősége. A DiscreetFX pontosan ezért indította el a Scribus nyílt forráskódú, professzionális DTP program portolására az adomány gyűjtő felhívásukat. Még idén megjelenhet a program. ■

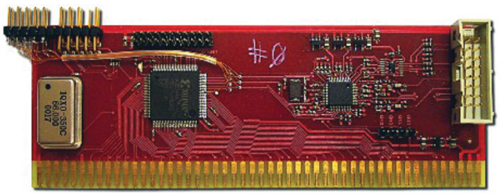
**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/qy3dswh**

# Exodus – The last war



Megvan az egyik legjobb Amigás RTS játék az Exodus - The last war? Nincs? Akkor most kemény 3 euróért (kb. 900 Ft) megveheti bárki az APC&TCP-től ISO formátumban. A játék gyári CD-je elfogyott, eladták mind. A kiadó engedélyezte a játék ezen nyomott árú digitális terjesztését. Minden patch, doksi is külön letölthető hozzá. Minimum konfig: 030 CPU, AGA vagy grafikus kártya, 16 MB FAST Ram, 1,5 MB CHIP Ram, CD-ROM, (vagy virtuális CD meghajtó), merevlemez, AmigaOS 3.x. Ajánlott konfig: 040/060 CPU, 32 MB FAST Ram, vagy next-gen Amiga. Jó játékot! ■

**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/k3mxcm9**

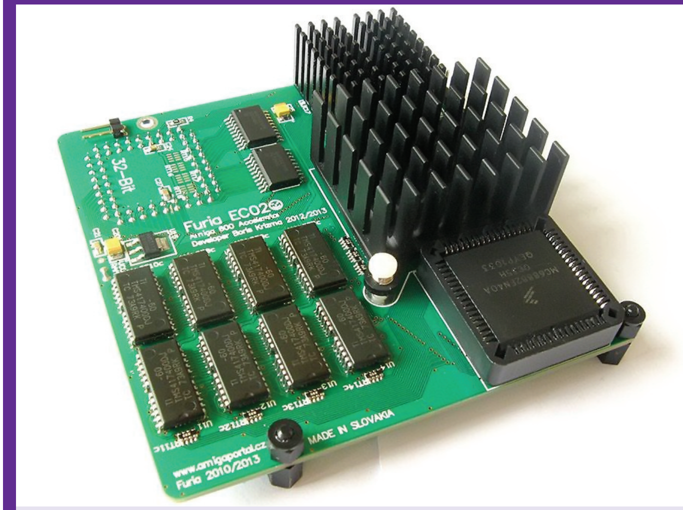


# Eljött a Paula utódja?

Az A-EON Technology bejelentette a Prisma Megamix nevű kettős felhasználású hangkártyáját. A kártya csatlakoztatható Zorro II és/vagy óraportos rendszerekhez. Tartalmaz egy VS1063 DSP chipet, amely képes lejátszani és kódolni MP2, MP3, WMA, OGG, LC-AAC, HE-AAC, FLAC, IMA, WAV PCM és még sok más hangformátumot kiváló minőségben. Alacsony CPU terhelés mellett képes teljes 200Kbps sztereó lejátszásra egy 68K Zorro II-es Amigán, miközben megmarad a multitasking is. A Prisma Megamix képes egy Amiga 2-3-4000 vagy A1200 fedélzetén mp3 állományokat kódolni és dekódolni valós időben jelentős CPU terhelés nélkül. Az audio adatátvitelt 16-bit Zorro II-n vagy 8-bit óraporton. Kezeli bemenetként (mixelhető) a Paula eredeti hangját, van vonal bemenet, fejhallgató- és vonal kimenet. A Zorro II-vel felszerelt Amigákon, a Prismán helyet kapó óraporttal használhatók egyéb óraportos kiegészítők is. Több Megamix kártya is telepíthető egy gépbe. Speciális illesztőprogramok készülnek AOS 3.x és 4.x rendszerekhez és várható egy Xorro PCI-E változat is a Next-Generation AmigaONE rendszerekhez is. ■

**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/orub4pj**

# A bosszú istennője: Fúria 32-Bit




Nagy örömmel jelenjük, hogy elkészült a legújabb Amiga 600-as turbókártya a Fúria EC020 vagy újabb nevén a Fúria 32-Bit! Boboo (Boris Krizma) megcsinálta! Tartalmaz egy 28 MHz-es EC020-ast, 8 mega FastRAM-ot, PCMCIA barát, felhúzható egészen 38 Mhz-ig (ezért a nagy hűtőborda), ShadowROM és MapROM képes, 68882-es FPU-t kapott külön foglalatban ami a saját órajelén jár (40 Mhz), 1,5 mega virtuális memóriát is kezel és jelentősen gyorsítja az IDE műveleteket. Mindezt egy kiváló konfigurációs program kíséretében! A kártya szeptember végétől került árusításra. 90 eurós áron, ami mondjuk ki, semmi érte! Viszont limitált mennyiségű 020 és 882-es áll a készítő rendelkezésére, így ha szeretnél egy ilyen kártyát mielőbb érdeklődj ezen a mailcímen: boboo@szm.sk. ■

**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/n2f5k6h**




# Deluxe Paint OS4-re?

A Cloanto fejlesztő csapata nem kisebb célt talált magának, mint klasszikus 2D pixelező rajzprogramjuk modern hardverekre való megjelentetését. Persze ez a program még a hőskorban is élen járt pár érdekességgel, például volt benne (vitatható minőségű) PPC támogatás. Mindenesetre, ha a szándékuk sikerrel jár, egy újabb nagy név kerülhet az újkori vasak képernyőire. Publikus verzió egyelőre nincs belőle, de remélhetőleg erre sem kell sokáig várni. ■

**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/cvfhwgk**

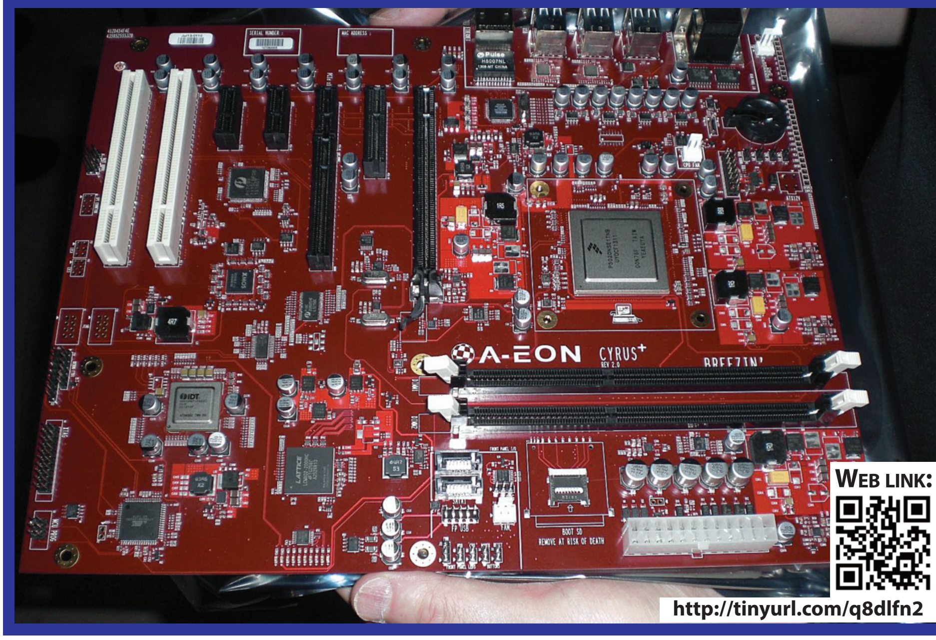
# Az uralkodó megmutatta magát

Új AmigaOS kompatibilis alaplap prototípusát mutatta be az AmigaOne X1000-et is jegyző A-EON Technology Ltd. A Cyrus kódnevű alaplapról csak fotók láttak napvilágot egy aktuális Amigás rendezvényről, a hivatalos bemutató mint ahogy a pontos specifikáció is későbbre várható. Ugyanígy az ára sem publikus még. A Freescale P5020 CPU-jára építő alaplap – ami egy 2 GHz-es, 64 bites, kétmagos PowerPC SoC – az X1000 utódja lesz, remélhetőleg alacsonyabb árcédulával. A Cyrust követte a Cyrus Plus tábla mely már megbírkózik a Freescale P5040-es processzorral is, mely egy 64 bites négymagos PowerPC CPU, akár 2,4 GHz-es frekvenciával is. Az alaplapot az X1000-et is dizájnoló Varisys jegyzi.

*Egy várható featurelista a fotók alapján:*

- CPU P5020 2 GHz vagy P5040 2,4 GHz
- 2× DIMM (DDR3)
- 1× PCIe x16 (PCIe 2.0 ×4) slot
- 1× PCIe x4 (PCIe 2.0 ×4?) slot
- 1× Xorro slot
- 2× PCIe ×1 (PCIe 2.0 ×1?) slot
- 2× PCI 66 MHz-es slot
- ?× Gbit LAN csatlakozó
- 9?× USB2.0 csatlakozó
- 2?× Soros port
- 2× SATA HDD vezérlő

Reméljük mielőbb lehull a lepel az új jövevényről! Várjuk! 2014-ben érkezik! ■




**WEB LINK:** **http://tinyurl.com/q8dlfn2**

## A3000Di PCI busboard

Az Elbox Computer az a1k.org fórumában jelentette be, hogy elkezdték kidolgozni egy új PCI/Zorro-busboard terveit a desktop Amiga 3000D géptípushoz. Az Amiga 4000 változathoz képest a Mediator-A3000Di-busboard három PCI-bővítőhelyet kap majd négy helyett (kevesebb fizikailag a hely a desktop háromezresben). ***http://tinyurl.com/qyr89lg***

## MorphOS Demopack 1.0

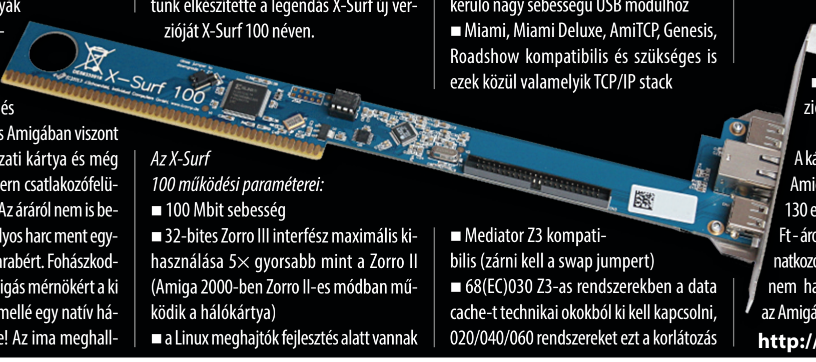
Megjelent egy MorphOS Demopack 1.0 névre keresztelt demó gyűjtemény. A CD iso 113 demoscene munkát vonultat fel, amelyet nagy lelkesedéssel állítottak össze MOS fanok. A demók többé-kevésbé mind futnak MorphOS 3.x alatt. A csomag tartalmaz MorphOS natív demókat, classic 68k WarpOS-PowerUP és OS4 produkciókat is. A bemutatókat Mac Mini G4 rendszeren tesztelték csak, ezért az eredmények eltérőek lehetnek a számtalan MOS-t támogató hardver között. Illetve figyelembe kell vennünk, hogy a Warp3D még nem támogatott az R300 GPU-t hajtó grafikus kártyás gépeken (pl.: egynémely Power Book, Power Mac stb.). Látogass el további információkért ide: ***http://amiga.bbs.fi/demopack_morphos/***

## AmigaAMP 3.14

Thomas Wenzel az utolsó lapszámunk óta többször is frissítette a WinAMP *„koppintás"* mp3 lejátszó programját OS4-re, az AmigaAMP-ot. Itt szeretnénk megjegyezni, hogy az eredeti WinAMP épp most szűnt meg sajnos, egy korszak lezárult. Szóval az Amigás verzió az egyetlen *„WinAMP"* ami folyamatosan fejlesztve lesz még jó ideig. Az újítások között vannak az új átdolgozott ablak mozgatás és skin mód. Borító kijelző. Konfigurálható fájl útvonal. Minta (pattern) szerinti fájl betöltés. Nagy mértékű belső kód változás is történt, teljesen átállt a natív GUI-s verzió minden ablakával a Reaction felületre! ***http://www.amigaamp.de.***

# Szörfölj az új X-Surf 100-al

Egyre jobb Amigásnak lenni! Régóta álmodoztak a nagy-gép (A2000/3000/4000) tulajdonosok egy valamirevaló, gyors, modern hálózati kártyáról! Ugye A600/1200-ben ez nem ügy, PCMCIA kártyák akár drótnélküli (wireless) változatban is rendelkezésre álltak/állnak elérhető áron és mennyiségben. Dobozos Amigában viszont ritka jószág volt a hálózati kártya és még most is az. Főleg a modern csatlakozófelületű és nagy sebességű. Az áráról nem is beszélve. Az E-bayen szabályos harc ment egy-egy eladósorba került darabért. Fohászkodtunk egy ismeretlen Amigás mérnökért a ki végre a sok PCI bővítés mellé egy natív hálókártyát is tervez végre! Az ima meghallgattatott, és egy nem is annyira „ismeretlen" Amigás tervezett végre egy elég ütős hálókártyát Zorro buszhoz! Jens Schönfeld (Individual Computers) akinek számos modern klasszikus Amiga bővítést köszönhetünk elkészítette a legendás X-Surf új verzióját X-Surf 100 néven.

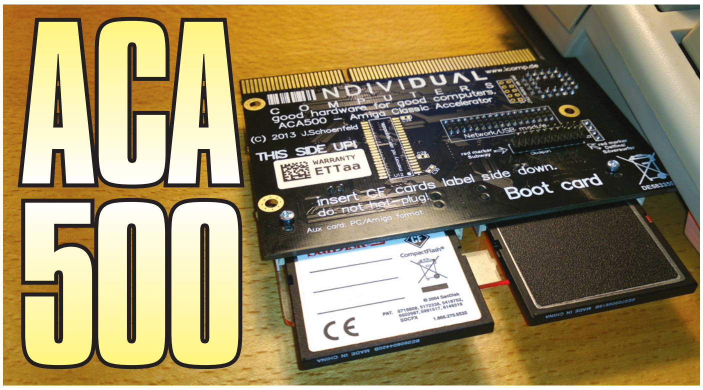



*Az X-Surf 100 működési paraméterei:*

- 100 Mbit sebesség
- 32-bites Zorro III interfész maximális kihasználása 5× gyorsabb mint a Zorro II (Amiga 2000-ben Zorro II-es módban működik a hálókártya)
- a Linux meghajtók fejlesztés alatt vannak
- Sana-II-es, használható Amiga OS 2.0-tól Amiga OS 3.9-ig
- energiatakarékos 3.3V technológia 1.8V magfeszültséggel
- helytakarékos kialakítás
- aranyozott Zorro csatlakozó és rozsdamentes acél konzol
- saját bővítő port egy nemsokára kiadásra kerülő nagy sebességű USB modulhoz
- Miami, Miami Deluxe, AmiTCP, Genesis, Roadshow kompatibilis és szükséges is ezek közül valamelyik TCP/IP stack
- Mediator Z3 kompatibilis (zárni kell a swap jumpert)
- 68(EC)030 Z3-as rendszerekben a data cache-t technikai okokból ki kell kapcsolni, 020/040/060 rendszereket ezt a korlátozás nem érinti (020-on nincs data cache, míg 040/060-nal az MMU segít)
- Merlin Z3 grafikuskártyáknál némi hardver trükközés szükséges
- Eagle, Mikronik, RBM vagy Elbox Z3 rendszerekben nem garantált a kártya hibátlan működése, kifejezetten a Commodore Z3-hoz fejlesztették a terméket, de nem lehetetlen, hogy működni fog ezen kiegészítőkkel is (RBM OnBoardjával biztosan NEM!)
- Z3 rendszer esetén 11-es revíziójú Buster chip szükséges!!!

A kártya már megvásárolható minden Amiga dealernél. 130 eurós - 40 000 Ft - áron (az árra vonatkozó fohászunkat nem hallgatta meg az Amigás Isten).

WEB LINK: **http://tinyurl.com/kh7zpr6**



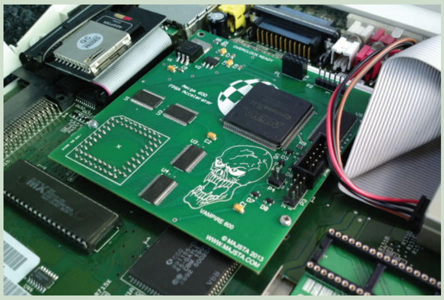

Rendelhető a Vesalianal az ACA-500! Ez egy alacsony- áru és költségvetésű gyorsító kártya az Amiga 500-hoz. Tartalmaz egy 68EC000-10 processzort és a 2 MB Fast RAM-ot. *(A már meglévő RAM-bővítésekkel is képes együtt működni).* Jó hír, hogy két Compact Flash bővítő hellyel is rendelkezik. Az ACA-500 licencelt Kickstart 1.3 és 3.1-el érkezik melyeket a Flash-ROM vagy egy Compact Flash kártya segítségével tölthetünk fel. A két Compact Flash nyílás oka: lehetséges bootolni egy rendszert egy Amigasra-formázott CF kártyáról az egyik nyílásban, majd a kényelmes adatátvitelhez másolhatsz ADF képeket a PC-n FAT-ra formázott újabb CF-kártyára a másik nyílásba. A FAT95 fájlrendszer írása / olvasása a Flash ROM része, így nem is kell telepíteni további szoftvereket. Lényeges, hogy nem Hot Plug kompatibilis az eszköz!
Amennyiben a 68EC000 CPU és 2 MB memória nem elég, akkor könnyen bővíthető az ACA-500 más gyorsító kártyákkal, mint az ACA-1220, ACA-1231 vagy ACA-1232 kártya, és akkor azonnal egy 020 / 030-alapú rendszer lesz az A500-ból, sok RAM-mal!

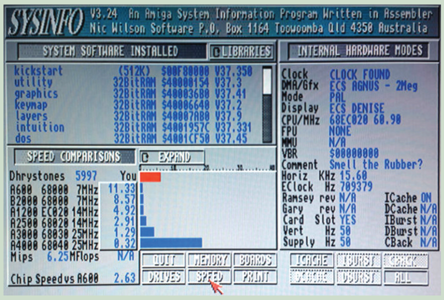
**Az ACA-500 kártya jellemzői:**

- 68EC000-10-órajele 14 MHz-es
- 2 MB fizikai RAM, teljesen elérhető alkalmazások (mínusz 512 KB MapROM esetén)
- Külső illesztés, nem kell megnyitni az A500-at (nem túl esztétikus …)
- Két Compact Flash kártya bővítőhely (mindegyikük bootolható és képes olvasni / írni Amiga vagy PC-re formázott kártyákat)
- Trapdoor memória bővítések továbbis használhatóak (beleértve az RTC-t is)
- ChipMem bővítések is működnek vele
- Expansion slot (14 MHz-es 16 bites, dupla Zorro sebesség)
- Clock port hardver bővítési lehetőség, pl. Silversurfer vagy Catweasel Mk2
- Opcionálisan bővíthető ACA-1220 / ACA-1231 / ACA-1232 turbókártyák hozzáadásával
- Licencelt Kickstart ROM képek 1.3 és 3.1 a Flash-ROM-ban
- FAT95 fájlrendszer is szerepel a Flash-ROM-on
- Teljes WHDLoad kompatibilitás együtt

WEB LINK: **http://tinyurl.com/ndtkhc2**

# Vámpír szívja az A600-ak vérét






Majsta elkészült az első FPGA alapú Amiga 600-as turbókártyájával! A vas tud 68000, 68010 (100 MHz) és 020-as (60 MHz) üzemmódokban is dolgozni. 6 Mips feletti teljesítmény! 64 mega Zorro III-as RAM, ebből jelenleg 32 mega autoconfig képes. PCMCIA barát bővítés! A későbbiekben az FPGA Core fejlesztésével elérhető lesz PS2 port, MicroSD kártya-olvasó például Kickstart betöltéshez, és egyéb még nem publikus fejlesztések. A Core finomításával a jelenlegi 6 Mips-es teljesítményt is növelni fogja a kártyán. Előrendelhető 99 euró plusz postaköltség áron. Az előrendelők a későbbi kiegészítőket ingyen kapják majd meg természetesen, hiszen előrendelésükkel anyagilag támogatták a kártya fejlesztését!

WEB LINK: **http://tinyurl.com/ol4fgmz**

# Dolgok amiket eddig nem tudtál az Amigáról

Az Amiga sok, mára már ismert ember életében fontos szerepet játszott. Az Amiga is segítette már nem egy ismertség első lépéseit a világhír felé. Peter Molyneux *(akinek olyan játékokat köszönhetünk, mint a Populous, Powermonger, Syndicate, Theme Park)* is az Amigának köszönheti az első sikeres éveket. 1987-ben a Commodore felkereste őt és áradoztak a nemrég alapított Taurus nevű cégéről. Támogatni akarták munkájában. Peter nem értette, hiszen cége akkor még nagyon friss volt, pár üzleti szoftverrel a háta mögött. A Commysok 10 Amigát ajánlottak fel segítségül. Míg nem kiderült, hogy a hálózatépítésben nyomuló Torus nevű céget szerették volna felkeresni, csak tévedés történt. Molyneux kapva kapott az alkalmon és lyukat beszélve a küldöttség hasába, két Amigát lenyúlt tőlük. Ez alapozta meg aztán a későbbi Bullfrog sikereit a számítógépes játékok piacán.

# Új kalandok Amigára

A Zelda féle kalandjátékok nem nagyon vannak jelen Amigán. Talán az egyetlen natív „klón" a Team 17 féle Speris Legacy. Illetve létezik egy nem rajongói változat OS4-re a Zelda Mystery of Solarus DX. Ennyi. Nincs több. Vagy mégis! Egy új Amigás csapat az AmiWorx készíti Tales of Gorluth-ot amely egy új, nagyszerű akció-kalandjáték lesz 16 bites grafikával ECS gépekre. Magyarul is játszhatjuk majd az AM-nek hála! ;)




**http://www.talesofgorluth.de/**

# Amiga 1200



## Az otthoni számítógépek 32 bites sztárja

**1992 decembere. Minden szép és jó. Legalábbis mi Amigarajongók azt hisszük. Persze a színfalak mögött már forr a fekete leves, de addig még volt két kellemes évünk. Miért is fontos ez a dátum? A Commodore előrukkolt a következő generációs (harmadik generáció) vasakkal. Minimális változtatás a hardveren, még kisebb a külsőn, mindez még kevesebb pénzráfordítással. Mégis az Amiga 500 után a legnépszerűbb Amigát sikerült akkor piacra dobni. Az Amiga 1200 a mai napig a legjobbnak tartott Amiga a low-end szegmensben.**







Escom Amiga 1200HD

A harmadik generáció ára végre korrekt volt, a tudása pedig többszöröse az ECS alapú gépeknek. Természetesen a Commodore itt sem hazudtolta meg önmagát. Jó pár csonkítást végeztek a költséghatékonyság oltárán feláldozva a teljesítményt. Így utólag a kimaradt alaplehetőségek (HD-s floppy drive, Fast RAM, esetleg erősebb processzor) nagyon hiányoztak ahhoz, hogy a Commodore jó ideig talpon maradjon még. A fejlesztőket válaszút elé állítottak akkor, amikor a Commy kegyet gyakorolt azzal, hogy megkérdezte őket mi is legyen az alapgépben: HD-s floppy, avagy 2 mega Chip RAM. Csöbörből vödörbe? Igen. Természetesen a RAM-ot választották. Azonban az akkor már kezdett kevés lenni lévén a pécék is már 4 vagy több megával és erősebb procikkal dübörögtek. Szintén kevés volt a 14 megahertzen csörömpölő Motorola 68020-as processzor is. Az alaplapon helyett kapott egy matematikai társprocesszor-hely is – foglalat nélkül – tehát betervezték, de kimaradt… Később sem pótolták. Házilag beforrasztható, de ki rohangált akkoriban koprocival a zsebében és csúcs minőségű forrasztópákával a kezében? Élelmes gyártók így a töménytelen mennyiségű bővítőkártyára *„száműzték"* a *„matematikus"* CPU-kat. A fejesek szokásos rossz döntése és a pénz mellett a karácsonyi piac és eladások megcélzása is okolható ezért a sietségért.

Ettől függetlenül nagyon jó gép az A1200. Hihetetlenül jól bővíthető, nagy potenciál lakozik benne. A karácsonyi roham idején egy-egy nagyobb üzletben vagy kiállításon percenként lehetett látni egy a hóna alatt cipelt Amiga 1200 dobozzal mosolyogva távozó emberkét.

Az ezerkettes teljesen 32 bites gép volt, bár meg kell jegyezni, hogy az alkalmazott 020-as protkó EC verzió volt (68EC020), mely csak 24 bites címzést tett lehetővé ezzel maximalizálva 16 megabyte-ban az elméletileg elérhető Fast RAM mennyiségét (24 biten ennyi volt címezhető). Az alapverzióban maximum 8 MB Fast RAM-ot használhattunk. Más processzor használata esetén ennél jóval többet is *(turbókártyák)*. Már Fast memória hozzáadása is 2,26-szoros sebességnövekedést hozott.

Előremutató fejlesztés volt az új fejlesztésű AGA (Advanced Graphics Architecture - Pandora) lapkakészlet, mely szignifikáns javulást hozott a korábbi elődökhöz képest. Nagyobb sprite kapacitás és gyorsabb grafikai teljesítmény jellemezték. Ez a Workbench jobb reakcióidején és a sebességén is jól lemérhető. AGA eredeti megnevezése AA (Advanced Architecture) volt az Egyesült Államokban. A név később változott AGA-ra az európai piacon, hogy tükrözze a nagymértékben javult a grafikus alrendszert, és hogy elkerüljenek egyéb védjeggyel kapcsolatos problémákat.

Az AGA 8 bit / pixellel dolgozik. Ez lehetővé teszi a 256 színű megjelenítést, és 262 144 szín (18 bit) használatát, HAM-8 módban. A paletta 24 bites és 16 777 216 színből áll. Óriási előrelépés volt. Sokat közeledett az akkor már elterjedőben lévő VGA specifikációhoz, de nem múlta felül. Az AGA képes volt szuper sima scrollozásra (görgetésre) negyed pixelenként és szélesebb spriteok kezelését adta a fejlesztők kezébe. Ez a mai napig egyedülálló képesség. Sajnos voltak hiányosságai is a rendszernek. Az AGA még mindig 16 bites adatokkal *„operált"*, így hiába volt a nagyobb sávszélesség, a Copper és a Blitter *(rajtuk sem változtattak semmit)* műveletek lassúak voltak a sávszélességhez képest. A HAM üzemmód csigalassú volt, leginkább csak állóképek megjelenítésére használták, de a legfájóbb hiányosság, hogy a 256 színű módban a Workbench egy alapgép esetén rendkívül lassúnak, használhatatlannak bizonyult. Erősebb processzorral felbővített gépeknél speciális programokkal a Blitter műveleteket a CPU-ra bízták, ezzel némi sebességnövekedést elérve.

Létezett egy AAA chipset is a Commodore laborjaiban, ami már teljes 24 bites feldolgozást tett lehetővé. Haynie korábban említett videójában másodpercekig működés közben is láthatjuk és elmondása alapján az a korai tesztverzió mindazt nagyobb sebességen tudta amit az AGA, csak éppen 24 biten. Talán ha sikerül a Commodore csődje előtt piacra dobni, máshogy alakul a cég és az Amiga sorsa. Már sohasem tudjuk meg sajnos…

Mindettől függetlenül az AGA-nak sok kiváló felhasználói programot, játékot és az Amiga demoscene legkiválóbb remekeit köszönhetjük.

Az A1200 új chipsetje már lehetővé tette a magasabb mintavételezést a hanglejátszás során, de az alap hanghardver *(Paula)* nem került frissítésre, és továbbra is megegyezett az eredeti Amiga 1000-ben használttal.

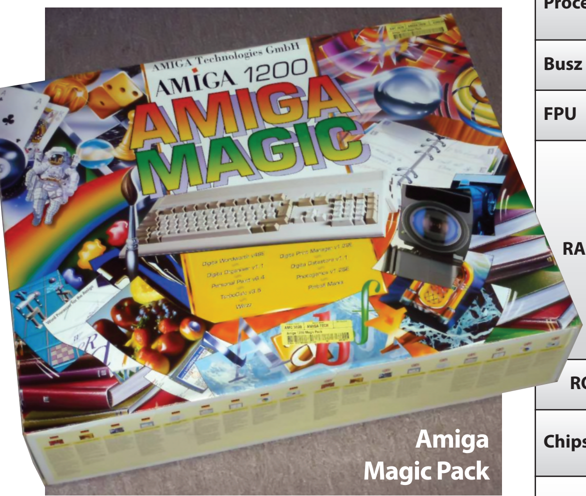
A csatlakozó portok a korábbi modellekben használtak voltak, ebben sincs semmi különbség. Így persze a legtöbb korábbi hardver kiegészítő használható volt azonnal, avagy szoftverfrissítés után.

Ezen túlmenően az A1200-ben helyt kapott egy az alsó trapdoor mögé rejtett 32-bites CPU / RAM bővítő hely. Volt egy egyedülálló sajátossága is, az úgynevezett *„óra port"*. Az óra port egy elhagyott tervezési funkció maradvány volt *(belső RAM- bővítés és egy valós idejű óra)*. Később, a külső fejlesztők számtalan terméket dobtak piacra e csatlakozóhoz, mint például a nagy teljesítményű I/O kártya, hangkártya, és még egy USB vezérlőt is.

Itt is találkozhatunk a 16-bites PCMCIA Type II-es csatlakozóval a gép bal oldalán (SRAM kártyák, CD-ROM/SCSI vezérlők, hálózati kártyák, hangdigitalizálók és videó digitalizálókhoz). Később számos kompatibilis laptop perifériát tettek működképessé ehhez a porthoz *(soros modem, vezetékes és vezeték nélküli hálózati kártyák és a CompactFlash olvasók)*. A gépház az A600 dizájnját követi. Annak a numerikuspaddal kibővített verziója, illetve némileg megerősített változata. Szintén három led kijelzővel. A szokásos DD-s floppy a jobb oldalon várta, hogy megetessük. Szintén az Amiga 600-ból öröklődött a PIO0-ás IDE- vezérlő.




Az eredeti Commodore Amiga 1200




Amiga Magic Pack

A Kickstart és a Workbench is megújult és 3.0-ás verziószámra lépett elő, nagykorú lett. Nem volt nagy előrelépés a 2.0-ához képest. Az új chipek elérhetőségét, kihasználhatóságát építették be. Finomították rajta és kijavítottak több hibát is. Bevezették a datatype (univerzális adatrendszer) rendszert. Jobb és gyorsabb remapping (rajzolófunkciók) az AGA chipset támogatására. Továbbfejlesztett vizuális megjelenítés. CD-ROM támogatás. A Commodore csődje után az ESCOM újraindította az A1200 és 4000 gyártását. Ők már egy javított 3.1-es KS-t és Workbench-et adtak a gép mellé. Érdekesség még, hogy a 3.0-ás rendszertől kezdve vált hivatalossá az Amiga OS elnevezés a Workbench helyett. **dh1**

## Commodore Amiga 1200 adattábla

| Tulajdonság | Specifikáció |
|---|---|
| **Processzor:** | Motorola 68EC020 14,32 MHz (NTSC), vagy 14,18 MHz (PAL) |
| **Busz sebesség:** | 14 MHz |
| **FPU** | Foglalat hely az alaplapon |
| **RAM:** | 2 MB Amiga „chip” RAM<br>Bővíthető további:<br>▪ 8 MB CPU frissítés nélkül<br>▪ 256 MB turbókártyán CPU frissítéssel<br>▪ 4 MB a PCMCIA bővítőhelyen |
| **ROM:** | 512 kB Kickstart ROM |
| **Chipset:** | Advanced Graphics Architecture (AGA) |
| **Videó:** | Színpaletta:<br>▪ 24-bites színpaletta (16,8 millió szín) max. 256 szín a képernyőn (indexelt módban)<br>▪ 262 144 szín a képernyőn (HAM-8 módban)<br>Felbontás:<br>▪ 320 × 200 1280 × 400 i (NTSC)<br>▪ 320 × 256 1280 × 512i (PAL)<br>▪ 640 × 480 (VGA), 800 × 600i, 1024 × 768i<br>Vízszintes letapogatás sebessége 15,60–31,44 kHz<br>Függőleges frissítési ráta 50–72 Hz |

| Tulajdonság | Specifikáció |
|---|---|
| **Belső tároló:** | Belső 2,5″ merevlemez hely |
| **Hang:** | ▪ 4 × 8-bit PCM csatorna (2 sztereó csatorna)<br>▪ 28–56 kHz maximális DMA mintavételi ráta (függ a videó mód használatától) |
| **Hordozható adattároló:** | 3.5″ HD hajlékonylemezmeghajtó (880 kB kapacitású) |
| **Bemeneti / kimeneti portok:** | ▪ Analóg RGB videokimenet (DB-23M)<br>▪ Kompozit video kimenet (RCA)<br>▪ RF audio / video kimenet (RCA)<br>▪ Audio kimenet (2 × RCA)<br>▪ 2 × egér / Gamepad port (DE9)<br>▪ RS-232 soros port (DB-25M)<br>▪ Centronics típusú párhuzamos port (DB-25F)<br>▪ Floppy disk drive csatlakozó (DB-23F)<br>▪ belső 44-tűs ATA vezérlő, PIO-0-ás átviteli mód<br>▪ 16-bites Type II PCMCIA bővítőhely |
| **Bővítőhelyek:** | ▪ 1 × 22 tűs óraport<br>▪ 1 × 150 tűs alsó bővítő port |
| **Operációs rendszer:** | AmigaOS 3.0/3.1 (Kickstart 3.0/3.1, Workbench 3.0/3.1) |
| **Fizikai méretek:** | 24,1 cm × 47,0 cm × 7,62 cm |
| **Más:** | Integrált billentyűzet, 96 gomb (köztük 10 funkció billentyű) |

# Quickshot Intruder



## Intruderek támadása

Ahogy az talán már mindenki számára megszokott, ismét valami különleges kerül terítékre. Persze ismét a legnagyobb gyártó egyik terméke következik, a Quickshot (SpectraVideo) Intrudere lesz ezúttal értekezésünk tárgya. Ha elfogadjuk, hogy a múltkori „páciens" meglehetősen sajátos és egzotikus darab, akkor nyugodtan kijelenthető, hogy mai alanyunk is teljes mértékben beillik következőnek cikksorozatunkba.
Kanapé pilóták, hobbirepülők, hosszú sálú első világháborús ászok hancurlécének bemutatása következik.

Az Intruder egyértelműen a repülőgép-szimulátorok rajongóinak lehet vágyai netovábbja. Mindent „hoz", amit egy kellően hangulatos repülés körítéseként igényelhet a kedves felhasználó. Ahogy minden komoly eszköznél, itt is nagy hangsúlyt kapott a strapabíró kivitel, a kellően masszív felépítés. Kimondottan nagy tapadókorongokkal tudjuk sík *(vízszintes)* felületre cuppantani az irányítónkat. A gondos tervezésnek és igényességnek hála, nem csak Amiga, de Amstrad, CPC és egyéb gépekhez is csatlakoztatható, bár kérdőjeles, hogy Amigánál gyengébb vason van-e értelme szimulátorokat tolni...
A lehetőségeink sokban hasonlatosak az Aviator esetén, így például itt is megvan a 2 azaz kettő darab csatlakozóaljzat. Itt jegyezném meg, hogy már múltkor is furcsállottam, miért nem csak a dugó előtt 5–10 cm-el van Y-ba szétválasztva a két csatlakozási pont, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Egy A-B-C-D feliratú többállású kapcsoló segítségével választható ki, milyen géphez is lesz kötve eme jeles készség, az egyes betűk jelentése megtalálható a tapadókorongokkal tarkított talp-részen. Fontos továbbá a két játékos közül választást engedő kapcsoló, illetve a két tüzelési mód *(automatikus / normál)* közötti választást játékosonként biztosító kis kallantyúk. S most, hogy lassan nyeregben *(vagy akár pilótafülkében)* érezhetjük magunkat, a két fő tárgykört sikeresen ki is tisztáztuk. Ami érdekessége még a kontrollernek, az a hagyományos joyokhoz viszonyítható kialakítása. A botkormány leginkább a helikopterekéhez hasonlít, olyannyira, hogy a tűzgomb megnyomásához még egy biztonsági fedelet is ki kell nyitni, ami ezáltal még autentikusabbá teszi a kezelést. A csuklópontok egyedi elrendezése erre a modellre is jellemző, a négy irány meghatározása ügyesen megkomponált módon hajtható végre, oldalra kitérítve a kart egy vízszintes tengely középvonalához gerjeszthetünk változást, míg előre és hátra irányok esetén egy, a tengelyre illesztett csuklópont segít elmagyarázni gépünknek, mi is a feladat. A joy szerencsére nem mikrokapcsolós, így nem kell kellemetlen kattogá-sokat hallgatni, ha az éjszaka közepén jut eszünkbe légicsapást mérni valamely kedvenc szimulátorunk által meghatározott ellenfelünkre.



Ami az árát illeti, egy ezrestől a 4–5e Ft-ig bármennyi lehet. Kora ellenére ez sem védett állatfaj, úgyhogy levadászható különböző aukciós oldalakon. Jelenleg is kapható, kb. 2500 Ft-os áron. A hangulatos játékélmény miatt mindenképp megéri, bár a magam részéről jump'N'run programokhoz nem ajánlom, ahhoz túl sajátságos szerkezet. **Reynolds**










# Napfelkelte



## AD516 – Sunrize Industries hangártya

**Az eddigiekben mindig általánosan elérhető Amigás hardvereken keresztül megvalósítható zörejkeltési módszereket taglaltunk, ám érdemes letérni kicsit erről a területről, hogy megnézzük, mi a helyzet, ha célhardvert akarunk a profi minőség érdekében munkára fogni. Jó pár High-End Classic gépbe gyártott hangkártya született, főleg a fénykorban, amelyeket a sebessége miatt sokat szidott AHI segítségével elég sokrétűen használhatunk. Szerencsére a saját szoftverek is túlnyomórészt rendszerbarát módon funkcionálnak, de a teljes körű felhasználhatóság ezzel a programcsomaggal valósulhat meg.**

De kezdjük az elején. Annak idején egyértelmű volt, hogy az Amiga audio és video képességei kimagaslóak, ám az idő múlásával, valamint a professzionális hang és filmstúdiók igényeit kiszolgálandó, több alternatíva is megjelent a Paula kiváltására. Ezek nagyrészt Zorro-slotba illeszthető panelek, de kisebb számban előfordulnak PCMCIA ill. clockportos példányok is. Értelemszerűen a nagygépes kártyák nevezhetők inkább profi eszközöknek, egy óraportra alkalmazható *„sufnituning"* inkább csak egyszerűbb lejátszási igények kiszolgálására alkalmazható. A stúdió minőség, illetve a megfelelő szoftveres támogatottság, annak minden előnyével, jellemzően csak az előbbiek esetén valósul meg.

A Sunrize annak idején két kártyát alkotott meg, az AD516-ot, illetve az AD1012-es modellt. A két kártya közül az 516-os rendelkezik komolyabb paraméterekkel, ezáltal inkább javasolt választás, ha van szerencsénk abba a különleges helyzetbe kerülni, hogy mindkettőből áll rendelkezésre eladó példány. A kártya lelke egy Analog Devices 2105 DSP chip, amely 10 MIPS teljesítményével igen jól használható... lenne, ha valaha is megszületett volna rá az az driver, amely képes ezt a teljesítményt igába hajtani. Mindenesetre nekem, aki alapvetően zenelejátszásra használtam eddig ezt a HW/SW együttest, a gyári program használata során minden eddig megismert funkció megfelelő sebességű volt, így igazából pár spéci feladat esetén lehetne jogos az extra kapacitás kiaknázása.

A kártya hátoldali részén szép rendben sorakoznak az RCA csatlakozók, ezek feladata a jobb/bal ki- és bemenetek, ill. az SMPTE kimenet.

Az előbbiek értelemszerűen a lejátszás, ill. rögzítés elengedhetetlen kellékei, utóbbi pedig a Broadcaster Elite 32 néven futó non/lineáris videó szerkesztő számára használható csatlakozó. Ami külön érdekessége ennek a kártyának, hogy egyidejűleg több is munkára fogható, így összesen négy darab segítségével maximum 15 hangsávval dolgozhatunk! Egyébként, ha csak egy ilyen kártyánk van, akkor processzortól függően 4, ill. 8 csatornánk lehet, (030-as CPU-tól felfelé) valamint ha több kártyát vetünk be egyszerre, akkor kártyánként az elérhető csatornák száma feleződik. Persze ennek nincs jelentősége, ha egyszerű zenehallgatási céllal szereztük be eme eszközünket...

Mivel egy stúdió-hangkártyáról beszélünk, ahol fontos kérdés a *„post-production"* feladatok kiszolgálása, fontos kritérium, hogy milyen szoftver-oldali megoldást nyújt a rendszer. Igen frappáns módon Studio16 néven fut a kártyához készült programcsomag. Ha grafikus kártyát használunk, be kell iktassunk egy gyors kitérőt a ModePro (vagy más, képernyő-átirányító alkalmazás) irányába, mely segítségével az egyébként rendszerbarát, de videó kártyákat alapból nem támogató Studio 16 átvezethető RTG-s grafikus rendszerre is. Ennek kézzelfogható előnye többek között a kellően nagy munkaterület, amelyen minden szerkesztőablak vidáman elfér egymás mellett. Például 1024×768-as felbontásban már nincs helyszűke...

A program egyébként jól felépített, példásan Amigás alkalmazás. Kiválaszthatóak a különböző alprogramok, digitalizáláshoz, szerkesztéshez, sőt, akár többsávos zenegyártást is megvalósíthatunk. Sávonként felvett hanganyagot tudunk összerendezni, vágni, stb. Itt lépne képbe egyébként a DSP, mivel valós időben effektezni nem lehet, erre nincs lehetőség a programban. Ettől függetlenül külső forrásból digitalizálni, alapfokú szerkesztést, vágást, hangerő módosítást végrehajthatunk, és vannak további érdekes, de kisebb jelentőséggel bíró opciók a még kényelmesebb munkavégzés érdekében. Ami külön érdekes, hogy a digitalizálás során a jobb és bal oldal külön fájlba kerül letárolásra. Megadható elérési út, nekem személy szerint az volt a legpraktikusabb, ha hagytam RAM:-ba menteni, majd onnan húztam át a hangfájlt egy vinyóra. A CyberStormPPC SCSI lánca elég gyors lenne a direkt íráshoz, azonban kisebb teljesítményű, lassabb gépeken ez lehet szűk keresztmetszet (ahogyan a RAM kisebb mérete is, persze...)

Összességében egy kiváló bővítőről beszélünk, amely egyértelműen jó beruházás, főleg olyan esetben, ha az alaplapi hang minősége nem elég, illetve időnként szükség volna valamilyen saját hanganyag rögzítésére profi minőségben. Minden Zorros gépben működik, nem érzékeny semmilyen processzortípusra. A következő Zenemánia alkalmával a Studio16 bemutatásával folytatom!

**Reynolds**




### AD1012

- Analog Devices 2105 DSP (10 MIPS, 100 ns utasítás-végrehajtási idő)
- 12 bit-es lejátszás és felvétel, közvetlenül háttértárolóra
- maximum 4 hang csatorna
- 1 csatorna / 44 kHz 68000/es CPU esetén
- 4 csatorna / 44 kHz 68030-nal
- full duplex (kétirányú adatkapcsolat)
- mono mintavételezési ráta 7 - 82 kHz
- frekvencia tartomány 20 Hz - 20 kHz (-3 dB)
- tipikus jel/zaj arány 70 dB
- Hangminta-tárolás 16 bit-es formátumban AD516 kompatibilitásért
- mono RCA csatlakozók egyensúlyozatlan vonali szintekhez
- SMPTE input (RCA)
- 64 kB Fast statikus RAM, 256 kB-ra bővíthető
- 8 kB ROM

### AD516

- Analog Devices 2105 DSP (10 MIPS, 100 ns utasítás-végrehajtási idő)
- 16 bit multitrack felvétel, közvetlenül háttértárolóra
- 5 csatorna / 44 kHz 68000/es CPU esetén
- 8 csatorna / 44 kHz 68030-nal
- dual 16 bit delta-sigma A/D és D/A konverterek digitális anti-aliasing szűrőkkel
- 64× oversampling
- full duplex (kétirányú adatkapcsolat)
- tizennégy mintavételezési ráta 5,5 – 48 kHz
- frekvencia tartomány 15 Hz – 22 kHz között (-3 dB)
- tipikus jel/zaj arány 87 dB
- MIDI vezérlés és autosync Bars & Pipes segítségével
- nincs MIDI óra támogatás
- A „pan" és hangerő minden sáv esetében függetlenül szabályozható és MIDI-vel vezérelhető
- stereo RCA csatlakozók egyensúlyozatlan vonali szintekhez (2 V RMS) hang ki- és bemeneteken
- 16 bemeneti digitális jelszint szabályozás
- SMPTE input (RCA)
- 256 kB statikus RAM
- 8 kB ROM
- digitális I/O opció tervezve és reklámozva volt, de sosem jelent meg (DD524)
- AHI driver

# Egy gyűrű mind felett

## Együttműködés a Synergy alkalmazással

**Minden geek hajlamú ember előbb utóbb szembesül azzal, hogy az íróasztala tele lesz számítógépekkel, kütyükkel, perifériákkal, beviteli eszközökkel. Az én példámat követve: itt egy MacBook Pro OSX-el, amott egy asztali PC Windows 7-tel, mögötte egy ACube Samantha 440EP AmigaOS 4.1-el, alatta egy Pegasos 2 MorphOS 3.3-al, ezek előtt lábmagasságban egy dual G5-ös Power Mac PPC OSX-el, mindezt megkoronázza egy PS3 és egy XBOX 360. A klasszikus és retró gépeim egy külön asztalon terpeszkednek. Mi ezzel a baj?**




Kliens 1 – Nincs billentyűzet és egér | Szerver – Billentyűzet és egér megosztva | Kliens 2 – Nincs billentyűzet és egér

Semmi, azon kívül, hogy a konzolokat leszámítva mindegyik működtetéséhez kell egy billentyűzet és egy egér. A fent vázolt helyzetben akárhogyan is számolok, szükségünk van összesen öt egérre és ugyanennyi billentyűzetre is. Látjátok magatok előtt? Még akkor is, ha a legkisebb klaviatúrákat és a legkisebb kábelnélküli egereket is alkalmazzuk, az asztalunk egy óriási káosz lesz. Mintha szőnyegbombázást végzett volna egy geek bombázószázad. Ezt a káoszt lehet fokozni azzal is, ha egyszerre több monitort használunk. Sőt ha ezt ugyanabban az időben tesszük, az még fokozza a hangulatot. Jelen esetben kettő 24 colos monitor, plusz a MacBook Pro képernyője van jelen.

Más örülne, ha ennyi cucca lenne az asztalán, akkor nekem még is mi a problémám ezzel? Annak örülök, hogy nem csak én éreztem ezt egyfajta logisztikai káosznak, hanem mások is küzdöttek hasonló *„problémákkal"*, így megoldás is született rá *(megnyugodtam)*.

A probléma ott gyülemlik fel akár egy ödémás duzzanat, amikor ennél az asztalnál ülve az ember egyszerre három gépet is használni szeretne. A munkanap (*gyk. hobbi és meló egyszerre*) kezdetén még valahogy úrrá lesz a geek azon, hogy minden gépéhez más beviteli eszközt kell használnia, de egy idő után zavaró, majd egyenesen idegesítő kezd lenni, hogy reflexből más egérhez, más klaviatúrához nyúlunk, mint amelyik gépet épp használni szeretnénk.

Bosszantó, idegesítő, egyenesen őrjítő, amikor 5 perces gépelésünk veszik oda, mert nem a Wordbe írtunk, hanem az OSX-es billentyűzetet simogatjuk már percek óta, ahol épp semmilyen szövegbeviteli szoftver nincs nyitva. Arghhhh.

Az egyszeri geek elkezd gondolkodni, hogy hogyan lehetne úrrá az asztali őskáoszon, melyet ő maga teremtett. Egy egér mind felett *(lásd népi versgyűjtésemet a témában az irományom végén :)*, s egy billentyűzet. Ez a megoldás! Azonnal hardveres megoldásokat kezdünk keresni. Böngésszük a netet és jön is a megoldás, valamilyen pont erre kitalált KVM switchre (*váltó*) van szükségünk. Tele van a háló különféle cégek termékeivel. Ezekben általában egy közös van, mind eszméletlen drágák. Arról nem is beszélve, hogy a különféle csatlakozókkal rendelkező gépek esetén kombinált switchre lesz szükségünk (*USB, PS2, VGA, DVI esetleg HDMI is*). Egy ilyen asztali váltó nem olcsó, ami meg ennyi gépet le is kezel, az 50–60 000 Ft feletti áron kelleti magát. Nonszensz. Ennyiért inkább klasszikus Amiga alkatrészeket vásárolok. Akkor maradjunk, egyszerre csak három gép kezelésénél. Így az már akár 30 000 Ft-ból is kijöhet. Ez még mindig a lélektani határ felett van. Legyen akkor csak két gép kezelésére alkalmas... de ha mondjuk itt is kombinált egység szükséges, akkor megint 16 000 Ft magasságában járunk. Ez túl sok. Ennyi pénzt magára valamit is adó geek hasznosabb termékekre költ *(természetesen ha a geek gazdag, esetleg nyert a lottón akkor más a helyzet, akkor azt vesz amit akar :)*.

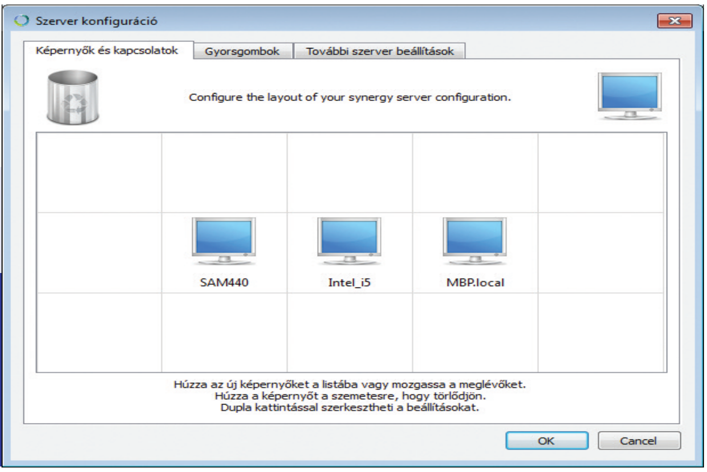
A hálón való kutakodás közben rátalálhatunk viszont egy nagyszerű megoldásra, mégpedig egy szoftveresre. Igen-igen, másoknak is volt hasonló problémájuk és nekik sem végtelen a pénztárcájuk. Így született meg a Synergy Project *(http://synergy-foss.org)*, mely egy input átirányító rendszer több operációs rendszer támogatásával. A hivatalos oldalon Windows, OSX és Linux rendszerekhez tölthetjük le a programot. Ingyenes kódhalmazról beszélünk jelen esetben, támogatást elfogadnak a készítők és véleményem szerint meg is érdemelnek, mert a programjuk hiánypótló és hasznos kiegészítőnk lehet!

A kellemes a dologban és itt kapcsolódik az Amigázáshoz, hogy létezik belőle egy AmigaOS4.1 változta is. Nem hivatalos. Nem is érhető el a hivatalos oldalon. Viszont a forráskód bárki számára letölthető és portolható más rendszerekre. Így született az OS4.1 verzió is. Letölthető az OS4depot oldalról. Kerestem MorphOS verziót is, de egy fórumbejegyzésen kívül sajnos mást nem találtam ezzel kapcsolatban. Létezik más megoldás MOS-ra, amit nemsokára szintén tesztelünk majd, de az nem kompatibilis a Synergy-vel. Jó lenne, egy MOS verzió is! Várjuk!

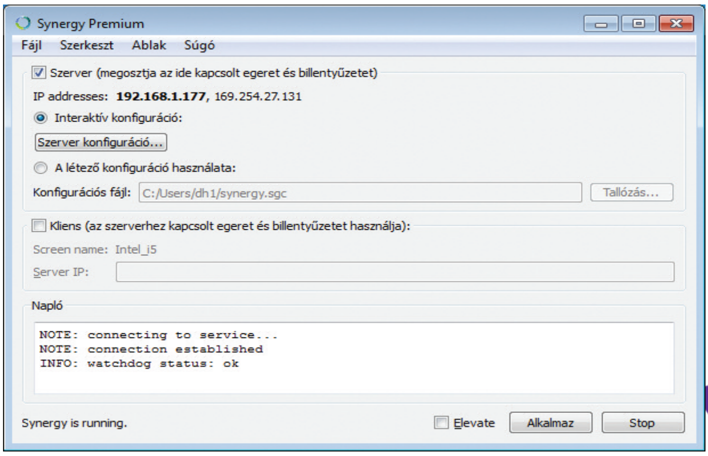
A használata elképesztően egyszerű. Ki kell nevezni ez egyik gépet szervernek. Ez ergonómiailag szerencsés, ha a velünk szemben csücsülő, központi *(középső)* gép. Szervert jelen állás szerint csak Windows vagy OSX rendszer alatt indíthatunk. Az OS4 port csak kliens módban tud működni. Installáláskor már rákérdez a program, hogy az adott gépen milyen státuszban lesz a Synergy. Tehát a szerver gépen ennek megfelelően haladjunk végig a setup-beállításokon. Szerencsére magyar nyelven is kommunikál a teljes Synergy. Természetesen a szerver beállítást utólag is módosíthatjuk klienssé. Egy interaktív konfigurációs menüpontban beállíthatjuk, milyen fizikai elrendezésben helyezkednek el körülöttünk a gépeink. Kis monitor ikonokat húzogathatunk egy négyzetrácsra, természetesen középen a szerver trónol ***(1. kép)***.

A kis ikonokat el is kell nevezni, de nem akármilyen névvel. A hosts fájlban megadott kiszolgáló nevek alapján fogja a Synergy megtalálni és azonosítani számítógépeinket. A Windows és OSX verzió kijelzi, hogy az adott gép milyen néven fut, és mely néven hivatkozhatunk az adott gépre *(Screen name)* ***(2. kép)***. OS4 alatt a SYS:Devs/Internet/ könyvtárban található '*hosts*' nevű fájlban kell megadnunk vagy manuálisan vagy a *SYS:Prefs/Internet* nevű hálózatkonfiguráló appjával ***(3. kép)***. Például jelen esetben a SAMANTHA 440EP gépem hostja a következő: 192.168.1.112 SAM440 SAM440. Az első a SAM IP címe, a második a host név a harmadik pedig az alias *(álnév)*. Ezek után nincs más dolgunk mint OS4 alatt konfigurálni a Synergy-t. Az OS4 verzió egy sima parancssoros futtatható állomány. Nincs hozzá GUI, nem is szükséges. Beszerezhető az alábbi linkről: *http://www.os4depot.net/share/network/misc/amisynergyc.lha*.

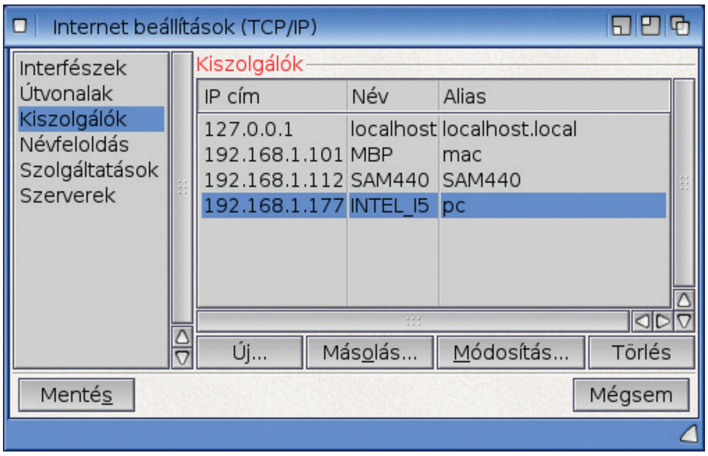
A Synergy indítható Startup-Sequence-ből, User-Startupból, de elegánsabb, ha a Network-Startup fájlba applikáljuk. Az alábbi sort kell beilleszteni: *„Run *><>NIL: OS4:c/asynergyc >NIL:*



1. kép



2. kép



3. kép

*192.168.1.177 windows".* A Run parancs remélem egyértelmű mindenkinek. A következő útvonallal együtt a Synergy helye a rendszerünkben, ezt követi a szerver gép IP-címe, illetve a *'windows'* szóval a végén jelezzük az applikációnak, hogy egy Windowsos géphez fogunk kapcsolódni. Abban az esetben, ha a Windowsos, vagy OSX-es avagy bármilyen más rendszerre nem IP-címmel szeretnénk hivatkozni, akkor az Internet prefs programban szintén vegyük fel a Hosts *(Kiszolgálók)* listába, és ezek után a könnyebben megjegyezhető névvel vagy aliasszal is hivatkozhatunk rá. Ezek után ellenőrizhetjük művünket, ha egy Shellben kiadjuk a *„ping SAM440"* parancsot. Ha rendben lefutott a ping parancs *(CTRL + C-vel megállítható)* akkor nagy valószínűséggel már működik is a Synergy.

A készítők remek programjukat ingyenesen elérhetővé tették, de létezik egy Premium verzió mely pár apróbb extra szolgáltatást is tartalmaz. Én 5 dollárral jutalmaztam a fejlesztőket, bár nem ők készítik az OS4 portot, de akkor is óriási segítség a program számomra.

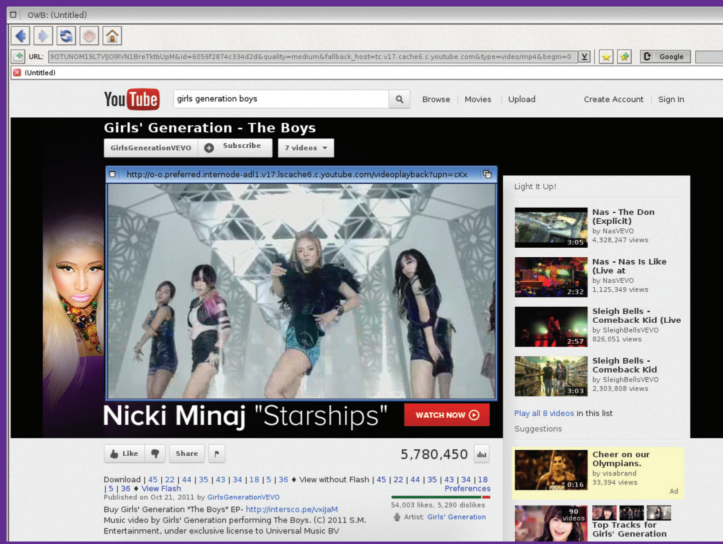
Végül álljon itt egy versike a *„Gyűrűk ura"* gyűrűversének mintájára (hiszen a Synergy logója is egyfajta gyűrű, és ebből is csak egy *„kell"* :). **dh1**

*Három egér ragyogjon a geek-királyok kezén,*
*Hét a nemes kockafejek jussa, kiknek háza cifra hangszigetelt fém,*
*Kilencet halandó kocka kezében csillantson a fény,*
*Egyet hordjon a Sötét Windows Úr, szolganyáját terelő,*
*Mordor éjfekete földjén, sűrű íróasztalok mezején.*
*Egy egér és billentyűzet mind fölött, Egy klaviatúra kegyetlen,*
*Egy a sötétbe zár, a Logitech egér az Egyetlen,*
*Synergy holdfényes földjén, gyér íróasztalok mezején.*

Tippek és trükkök Amiga OS4.1 rendszerekhez

# Youtube videó OS4.1 MUI OWB-n

Szinte mindenki, valamilyen formában, került már kapcsolatba a népszerű videómegosztóval a Google tulajdonában lévő Youtube weboldallal. Munka mellett, helyett, közben vagy csak szórakozásból nézzük mások kis vagy nagy, komoly vagy vicces filmjeit. Erre van lehetőségünk AmigaOS 4.1 alatt is!




Alapvetően a Youtube videók nem nézhetőek meg egyetlen Amigás vagy Amiga kompatibilis operációs rendszeren futatott böngészővel sem. Ennek az oka az, hogy ehhez az Adobe cég Flash (FLV) kiegészítésére lenne szüksége az Amigás böngészőknek. A Flash egy zárt szoftver, az Adobe nem támogatja AmigaOS4-et és más Amiga like rendszereket sem, és ez a helyzet nem valószínű, hogy a közeljövőben megváltozna. Tehát más megoldást kell találni.

A jó hír, hogy van ilyen megoldás. Az Apple *„áldásos"* tevékenységének köszönhetően iPad és iPhone eszközökön tiltott a Flash formátum, így ott HTML5 formátumban valósítják meg a lejátszást. Ez nem zárt formátum. Az Amigás böngészők is képesek az értelmezésére, használatára. Az OWB készítője rendszeresen követi a Youtube változásait és készített pár Java szkriptet ennek a kihasználására, melyeket alkalmanként frissít is. Az alábbi cuccokra lesz szükségünk:

- A MUI-OWB web-böngészőre mely elérhető a *www.os4depot.net* oldalon.
- A MUI-MPlayer videó lejátszó mely szintén elérhető a *www.os4depot.net* weboldalon.
- A készítő YouTube.js, YouTube_EZDownload.js szkriptjeire, melyek a következő oldalon találhatók *http://fabportnawak.free.fr/owb/scripts.*

A két MUI-s programot installáljuk installerje segítségével, a két szkriptet pedig másoljuk a MUI-OWB saját Scripts mappájába.

A MUI-Mplayer programkönyvtárában keressük meg a Conf könyvtárat és az ebben lévő 'config' nevű fájlt *(annak megfelelően, hogy milyen fajta a processzorunk, ezt az Altivec vagy a Generic könyvtárban találjuk: G4 alatti processzoroknál Generic, míg G4 vagy afelett az Altivec-ben)* módosítsuk az alábbiak szerint:

- **vo=cgx_wpa** *(kettős kereszt törlése)*
- **mc=0** *(ezt a sort pluszban be kell írnunk)*
- **lavdopts=skiploopfilter=all** *(kettős kereszt törlése a sor elején).*

Ezután a MUI-OWB-ben a **Settings** menüpontban válasszuk a **Preferences** opciót. A feljövő ablakban a bal oldalon kattintsunk a **MIME Type** pontra. Itt az **ADD** gombbal hozzunk létre egy új MIME típust az alábbi beállításokkal:

- *MIME Type:* **video / mp4**
- *Extension:* **mp4**
- *Action:* **External Viewer**
- *Viewer:* ide útvonallal együtt adjuk meg a MUI-MPlayer futtatható fájljának pontos helyét, majd az ez utáni rubrikában **„%l"** opciót adjuk meg idézőjelek nélkül *(ez a jelenlegi Youtube specifikációjához szükséges, nélküle nem megy a lejátszás).*

Ezzel megtanítottuk az OWB-nek az MP4 videó formátumot, most már felismeri, főleg ha rákattintunk a **Save** gombra.

Szintén a MUI-OWB-ben a **Windows** menüpontban válasszuk a Scripts opciót. Az **ADD** gombbal adjuk a rendszerhez a két korábban említett JS szkriptet *(YouTube.js, YouTube_EZ-Download.js)*. Zárjuk az ablakot és indítsuk újra az OWB-t. Ha mindent jól csináltunk, most egy Youtube oldalra tévedve a videók alatti részt a **YouTube.js** script kiegészíti egy **Download** *(Letöltés)* résszel és egy **View without Flash** *(Lejátszás Flash nélkül)* szakasszal mögöttük több számmal melyek egy-egy linkre mutatnak. A mi esetünkben csak a **18**-as opció játszik *(erre van belőve az MP4)* a **Download** *(Letöltés)* részben. Ha rákattintunk erre a 18-as opcióra a *'Letöltési'* szakaszban, az automatikusan megnyitja az MPlayer lejátszót és elkezdi streamként lejátszani a videót egy ablakban. Egy másik Shell ablakban pedig a videó paramétereit követhetjük nyomon. Dupla kattintással természetesen teljes képernyőn is élvezhetjük a filmet. Sajnos OS4 alatt nem tudjuk még a böngészőben lejátszani a videókat, csak így, külső lejátszóval. **dh1**

***(Ötlet: Epsilon's AmigaOne X1000 Blog)***




# SAMANTHA 440EP

## Az olasz meló – kicsi a bors, és piros

Az olasz ACube Systems Srl. elkötelezett Amiga és AmigaOS támogató még 2007-ben piacra dobott egy kompakt, az AMCC tervein alapuló, saját tervezésű PowerPC-s alaplapot, a SAMANTHA 440EP Mini ITX-et, amely az AmigaOne hiánya által keltett űrt volt hivatott betölteni.

A SAMANTHA családból jelenleg több változat is kapható pénztárcánknak és igényeinknek megfelelően. Ezen gépek egy része nem birtokol olyan számítási teljesítményt és bővíthetőséget, mint a korábbi legerősebb G4-es AmigaOne-ok. Viszont cserébe a mai napig gyártják őket és elég korrekt áron meg is vásárolhatók *(a nyugati pénztárcákhoz mérten)*.
Most a két legkisebb modellt vesszük gorcső alá. Ezzel a modellel már az újság kezdete óta rendelkezik szerkesztőségünk Fellner István *(Cobra)* ajándékaként. Nagyon szépen köszönjük! Az alaplap érdekessége, hogy ez egy prototípus vas és néhány apróbb módosítás történt csak a végleges sorozat gyártásba kerülése előtt. Tehát tulajdonképpen ez egy Gold példány már. Kiválóan üzemel, pár kisebb, inkább csak idegesítő mint komoly problémával övezve. És az sem mindig a hardver számlájára írható.

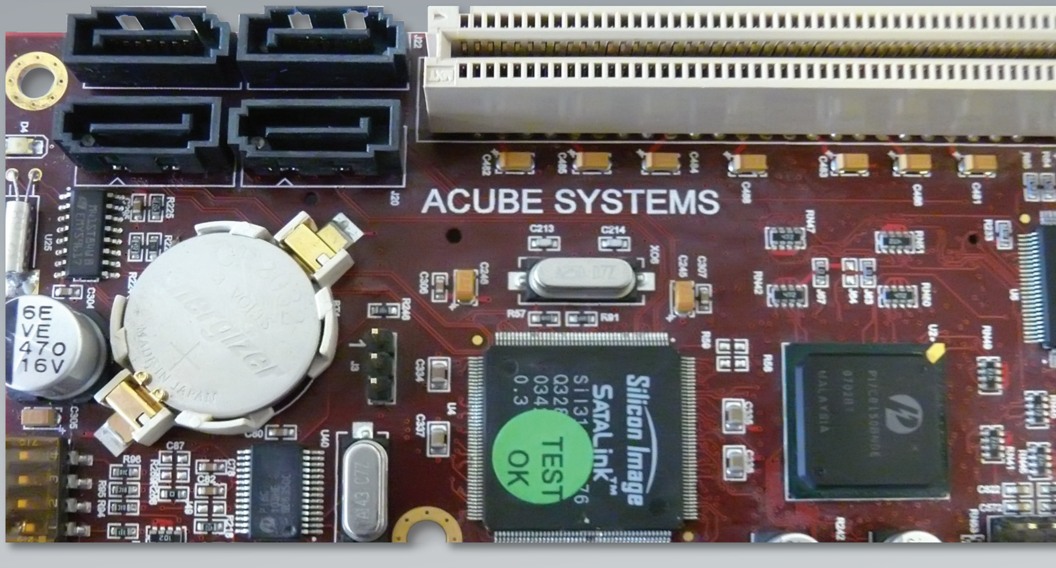



A Hyperion jóvoltából teljes OS4 támogatást élvez a SAMANTHA vonal, illetve Linux és AROS rendszerek is futtathatóak rajtuk. Rendszeres támogatást nyújt az ACube! Az alaplapon integrálva / forrasztva található a CPU, mely az AMCC által *(IBM licenc alapján)* gyártott PowerPC 440EP SystemOnChip *(SoC)*. A PowerPC 440EP egy 35×35mm-es PBGA tokozású, 456 tűs chip, mely 533MHz-en mindössze 3 Watt-ot fogyaszt.

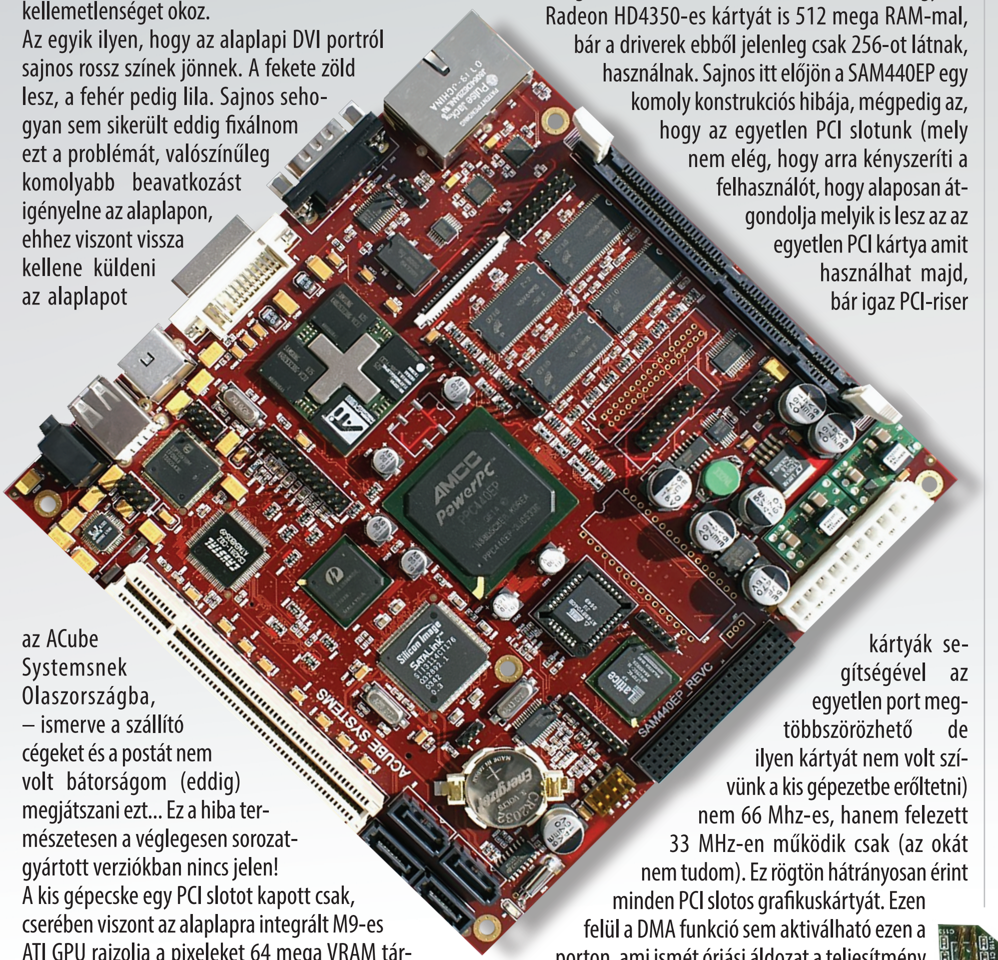
| A SAM-en használt PowerPC 440EP CPU az alábbi eszközökkel rendelkezik: |
|---|
| DDR memóriavezérlő |
| PCI vezérlő |
| Flash memória eszközvezérlő |
| USB 1.1 és USB 2.0 vezérlő |
| 2 darab Ethernet 10/100-as port |
| Maximum 4 darab soros port |
| 2 darab I2C interfész |
| SPI interfész |
| 64 tű általános I/O célokra |

| A SAM440EP jellemzői: |
|---|
| 400/533/600/667 MHz AMCC PowerPC 440EP SoC cpu |
| 128/256/512 MB 266 MHz DDR SDRAM |
| 1× 32-bit, 33 MHz PCI slot |
| 1× Flash memóriavezérlő |
| 4× USB2 port, 1× USB1 port |
| 2× Ethernet 10/100 port |
| 4× Serial ATA port |
| Cirrus Logic CS4281 és Realtek ALC655 audio |
| ATI Radeon M9 GPU |
| GPIO csatlakozó későbbi fejlesztésekhez |
| Lattice XP expansion FPGA |

| A hardver: |
|---|
| Szabványos MiniITX formátumú alaplap (17×17 cm), egyedi hátlappal |
| AMCC PowerPC 440EP SoC CPU az alaplapra forrasztva, passzív hűtéssel (nem kötelező) |
| 512 MByte méretű DDR 266 SDRAM az alaplapra forrasztva + egy darab 100 tűs DDR DIMM memóriabővítő foglalat (speciális ram) |
| USB 2.0 kompatibilis OHCI/EHCI T NXP PCI kontroller, kettő a hátlapon kivezetve, a másik kettő tetszőlegesen kábelezhető |
| Audio Cirrus Logic CS4281 és Realtek ALC655 kodek, egy darab 3,5 jack kimeneten |
| Silicon Image vezérlős 4 darab Serial ATA port SATA eszközök vezérléséhez (DVD, CD, HDD stb.) |
| ATI Radeon M9 GPU (RV200 mag) 64 MB VRAM-mal, s-video és DVI kimenttel |
| VGA csatlakozó, mely opcionálisan kérhető, speciális szalagkábellel kivezetve az egyedi hátlapra |
| Pericom 8150B PCI Bridge |
| FPGA Lattice XP 80 tűs I/O bővítő konnektor |




Nem igényel aktív hűtést. A SAM440EP két verzióban *(533MHz és 667MHz)* került forgalmazásra.
Az alaplap szabványos méretű, MiniITX formátumnak megfelelő furatokkal rendelkezik. Bármilyen ezt a szabványt követő házba beépíthető. Túlságosan erős tápegységre sem lesz szükségünk. Akár egy HTPC-hez ajánlott gyengébb, 150–200W-os tápegység is bőven sok lesz a gépnek. Az én konfigurációmban egy DVD olvasó, egy SATA 2,5" merevlemez, egy CF-kártyaolvasó és egy plusz videokártya *(alapból két, de esetenként négy USB eszköz is ide számítható)* üzemel egy HTPC táppal üzembiztosan.
Az alaplapnak egyedi hátlapja van, amit a ház megfelelő nyílásába kell helyezni. Sajnos ez semmilyen más PC-s hátlappal nem kompatibilis, lévén, hogy ilyen port kiosztású más alaplap nem létezik. Sajnos nem jár alapból az alaplaphoz ez a kiegészítő és utólagos rendeléssel sem tudtunk szert tenni rá.
Az alaplapon kapunk két Ethernet csatlakozót (10/100), egy debugoláshoz való soros portot, egy DVI kimenetet, két USB 2.0-ás kaput, s-video kimenetet, és egy szabványos 3,5-es jack dugós audió kimenetet. Mikrofon bemenet és audio line in nincs.
Tervben volt egy kiegészítő nyák, amely installálása után komolyabb hangkimeneteket kaptunk volna, de tudomásom szerint a prototípuson kívül más példány nem készült belőle. A nálam lévő példány egy utolsó revíziós C változat prototípusa. Van néhány problémás dolog mely a működését nem igazán befolyásolja, mint inkább némi kellemetlenséget okoz.
Az egyik ilyen, hogy az alaplapi DVI portról sajnos rossz színek jönnek. A fekete zöld lesz, a fehér pedig lila. Sajnos sehogyan sem sikerült eddig fixálnom ezt a problémát, valószínűleg komolyabb beavatkozást igényelne az alaplapon, ehhez viszont vissza kellene küldeni az alaplapot az ACube Systemsnek Olaszországba, – ismerve a szállító cégeket és a postát nem volt bátorságom (eddig) megjátszani ezt... Ez a hiba természetesen a véglegesen sorozatgyártott verziókban nincs jelen!




A kis gépecske egy PCI slotot kapott csak, cserében viszont az alaplapra integrált M9-es ATI GPU rajzolja a pixeleket 64 mega VRAM társaságában. A GPU kellően gyors! Főleg, hogy a sima 9000-es széria tagja, mely köztudottan a leggyorsabb mindegyik nextgen rendszeren. Viszont a 64 mega VRAM nagyon gyorsan kevésnek bizonyul. Nálam fix 1920×1200-as felbontású monitorok vannak és ezen a felbontáson hajtva az AmigaOS4.1-et minden grafikus csicsát bekapcsolva egy-két ilyen felbontású képernyő után egyszerűen elfogy a grafikus memória. A rendszer ettől még tovább működik, de eszméletlen lassú lesz. Javíthatunk ezen az állapoton, ha kisebb felbontást használunk, alacsonyabb *(16 bit)* színmélységgel és az ablakok által vetett árnyékolásokat kikapcsoljuk és minden más vizuális tuningot. Még ekkor is vészesen kevés a 64 mega ram. Nem is értem miért nem alapból 128 megát integráltak az alaplapra. Ezt kivédhetjük, ha az egyetlen PCI slotba egy 128 vagy nagyobb VRAM-os grafikuskártyát installálunk. Nálam próbaképpen két kártya is járt. Jelenleg egy ATI Radeon 9200-as a fő grafikus meghajtó 128 mega RAM társaságában. Illetve volt szerencsém beszerezni egy ATI Radeon HD4350-es kártyát is 512 mega RAM-mal, bár a driverek ebből jelenleg csak 256-ot látnak, használnak. Sajnos itt előjön a SAM440EP egy komoly konstrukciós hibája, mégpedig az, hogy az egyetlen PCI slotunk (mely nem elég, hogy arra kényszeríti a felhasználót, hogy alaposan átgondolja melyik is lesz az az egyetlen PCI kártya amit használhat majd, bár igaz PCI-riser kártyák segítségével az egyetlen port megtöbbszörözhető de ilyen kártyát nem volt szívünk a kis gépezetbe erőltetni) nem 66 Mhz-es, hanem felezett 33 MHz-en működik csak (az okát nem tudom). Ez rögtön hátrányosan érint minden PCI slotos grafikuskártyát. Ezen felül a DMA funkció sem aktiválható ezen a porton, ami ismét óriási áldozat a teljesítmény oltárán. Ennek ellenére a 9200/128-as kártya nagyon szépen teszi a dolgát, észre sem venni lassulást az alaplapihoz képest. Viszont az A-EON által fejlesztetett HD Radeon driverrel a 4350-es ATI láthatóan és érezhetően kínlódik. Mi több instabillá válik tőle a rendszer. Hogy ez a SAM-em protósága miatt van-e avagy a driver ilyen állapotú-e még nem sikerült kideríteni. További teszteket kíván.
A 7–9000-es sorozatú ATI kártyákon van Warp 3D támogatás is. Ez szintén csorbát szenved az alaplapi 64 mega miatt. Némely SDL-es játékhoz kevés, de az ezt használó Blender sem képes 64 mega mellett működni.
A PCI slotban lévő kártyán *(mivel 9000-es sorozat tagja)* működnie kellene a Warp3D-s programoknak, és ez félig igaz is. Csak sajnos 1–2 fps-el jelenik meg rajta minden, fals színekkel. Miközben az alaplapi GPU-n minden rendben van. Sajnos a legtöbb játék nem teszi lehetővé, hogy indítás előtt kiválasszuk melyik kártyán és milyen felbontásban jelenjen meg. Ha így lenne, akkor játszani az alaplapi GPU tökéletes lenne, míg a Desktop teendőket a PCI-os kártyára bíznám. Sokáig nem értettem mi lehet a gond, míg nem a GLQuake-et portoló Massimiliano Tretene megvilágosította a problémát... Mivel az alaplapi GPU és a PCI slotban lévő GPU is 9000-es sorozatú, a driver nem tud különbséget tenni közöttük így rosszul jelenik meg a másodlagos kártyán a 3D kép. Puff neki. Ez kivédhetetlen. Kellene egy 7000-es sorozati PCI-os, ugyanakkor 128 megás kártya, hogy ne akadjanak össze 3D-ben a 9000-esek (fehér hollót valószínűleg egyszerűbb lenne szerezni). Sajnos a 440EP UBootja nem teszi lehetővé másodlagos grafikuskártya használata esetén az alaplapi GPU kikapcsolását. Pedig ha ez így lenne, akkor egy csapásra megoldódna a 3D probléma. Ez óriási tervezési hiba!
Mindettől függetlenül a kis masina kiválóan alkalmas a napi teendők ellátására. Az AOS4.1 szépen teker, nem érezni lassulást. Az ablakok szépen mozgathatóak (bár túl nagyok esetén már látszik a rajzolórutin munkássága) Szépen megy a levelezés, YAM vagy SimpleMailból. Az OWB mint böngésző szépen helyt áll, a sebessége is elfogadható. Az OS4-es játékok legtöbbje szépen megy. MACE is felbontás és részletességfüggően akár 90 FPS-t is produkál. Quake is simán fut 720p-s felbontások esetén is. Felhasználói programok szintjén sincs mit szégyellnie a törpének, bőven gyorsabb egy 060-as Amigánál. E-UAE segítségével klasszikus Amiga játékokat és demókat is futtathatunk. Itt azért már kicsit érezhető a 440EP SOC gyengébb teljesítménye. Az alaplapi 512 mega RAM eddig még mindig elég volt mindenre, de aki akarja, bővítheti egy gigára is, bár sajnos az ehhez való 100 tűs, speciális memória aranyáron kapható csak.




Összességében a gép nem hoz szégyent a gyártójára. A kicsi a bors, de erős mondást megtámogatva mindent megtesz azért, hogy kellemesen használhassunk AmigaOS4-et egy költséghatékony gépen, nextgen környezetben.

**dh1**

AZ INTERJÚT KÉSZÍTETTE: COBRA

# Flamingók és Petúniák

**AKTUÁLIS SZÁMUNK KISSÉ FORMABONTÓ LESZ, INTERJÚALANYUNK UGYANIS HAZÁNKFIA, ÍGY SOK SZEMPONTBÓL ISMERŐS AZ EGYRE FOGYÓ AMIGÁS TÁRSADALOMNAK. MESÉL NEKÜNK AZ EDDIGI MUNKÁSSÁGÁRÓL, AZ AMIGA ELŐTTI IDŐSZAKÁRÓL. ÍGY A GÉPTÍPUSSAL VALÓ EGYRE INTENZÍVEBB KAPCSOLATRÓL VÉGRE MINDENKI TÖBBET MEGTUDHAT. NEM IS SZÓLVA A PLUS4 ÉS UAE EMULÁTOROK KULISSZATITKAIRÓL. RAJNAI ÁLMOS ALIAS RACHY VÁLASZOLT KÉRDÉSEINKRE.**

*AM: Röviden bemutatkoznál? Mikor használtál először Amigát, hogy csábultál el, milyen gépeid voltak?*

**Rachy** vagyok, most épp Új-Zélandon élek, de találkozhattatok velem Amiganica/Fyanica partikon. Esetleg olvashattátok anno a F0NT! című lemezújságunkat, gamézhattatok a Flamingo nevű Plus/4 emulátorommal vagy akár még azt is hallhattatok rólam, hogy a Petunia nevű just-in-time alapú 6800x0 processzor emulációt én készítettem az AmigaOS4-be. (Ez ráadásul mind igaz is :)! Az Amiga azonnal elbűvölt, amint megláttam egy nyugati C64 újságban valamikor 1986 körül. Aztán eltelt röpke 6 év (boldog Commodore Plus/4-es idők!) és vettem is Amiga 500-at. Később lecseréltem Amiga 1200-re, amit minden irányból bővítettem, átszereltem toronyba, satöbbi, csak úgy, mint mindenki más... ;) A többi Amigámat mind ajándékba vagy kölcsönbe kaptam valakitől többnyire az AmigaOS4 körüli munkáimnak köszönhetően. Pillanatnyilag egy darab AmigaOne-XE van a tulajdonomban, de sajnos nagyon megviselte mikor bőröndben elhoztam Új-Zélandra és nem hajlandó bootolni... :( Szerencsére Cobra volt olyan kedves, es adott kölcsönbe egy microA1-et, azon fejlesztek mostanában. De már rég szeretnék egy Amiga X1000-et, nem akar valaki adni egyet ajándékba? :D

*AM: Az Amiga melyik része fogott meg legjobban, a multimédia képességei, az OS, esetleg a játékok, vagy az Amigás partik hangulata?*

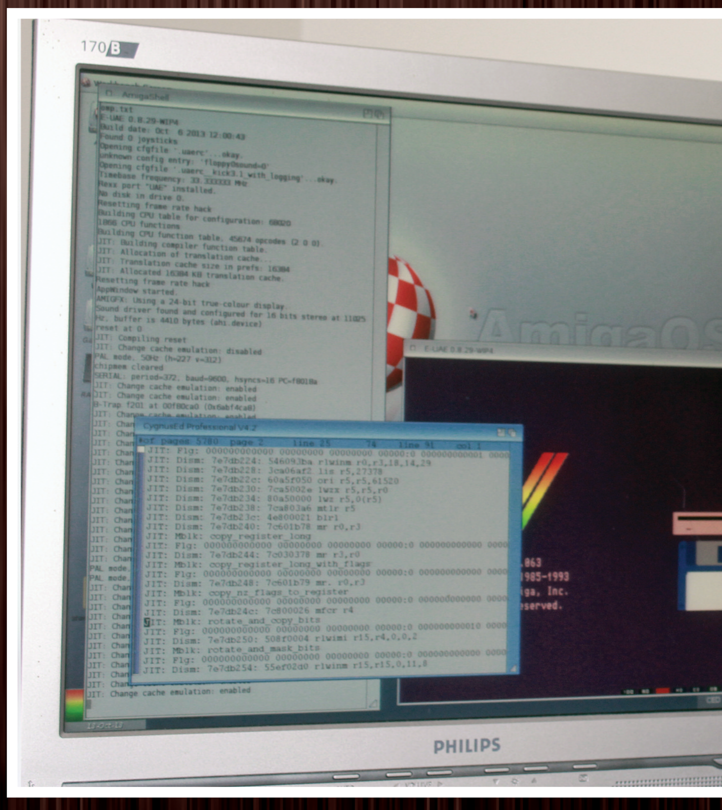
**Rachy:** Először természetesen a csodálatos audio-vizuális képességeitől estem térdre előtte. Amikor megjelent az Amiga nekem még a C64 jelentette a csúcsot. Később, amikor már merevlemezt is szereztem az 1200-esbe az operációs rendszert is elkezdtem értékelni. Még később, amikor már sok mindent csináltam magamban és meguntam a saját társaságom, akkor a partik is megtetszettek. Mi mindannyian jól tudjuk, hogy az Amiga nem csak egy számítógép, hanem egy életérzés, ami kitörölhetetlenül belénk ivódott, amikor a legfogékonyabbak voltunk rá. Ezt egy kívülálló nem hiszem, hogy megértheti. :)

*AM: Mikor kezdtél el Amigára programozni, milyen programnyelveket használtál, vannak esetleg kevésbe ismert fejlesztések is, melyeken dolgoztál?*

**Rachy:** Eleinte Plus/4-ről átnyergelve nehezen emésztettem meg a fordító-alapú környezetet. Plus/4-en *(majdnem)* mindent a beépített Monitor parancs segítségével írtam, bármilyen fordító nélkül. Megpróbálkoztam AMOS-al, de nem voltam oda érte. Különösen a lassúsága nem tetszett. Aztán jött a gépi kód, változatos assemblerekkel. De igazán csak akkor kezdtem el komolyabban fejleszteni, amikor végre beszereztem egy merevlemezt az 1200-esbe. Az AmigaE akkoriban nagyon tetszett, kompakt kis fordító, rugalmas nyelv, de egy idő után inkább átnyergeltem a mainstream C + assembly kombinációra. A dolog akkor kezdett igazán érdekes lenni, miután sikerült egy PowerPC kártyát vennem az 1200-esbe. Gyorsan megtanultam a PowerPC assembly-t es a WarpOS működését. Ilyen trükkösen összerakott aszimmetrikus multiprocesszor rendszerrel azóta se volt dolgom. Mostmár csak PowerPC-re fejlesztek, többnyire C-ben. Sajnos eléggé elkényelmesedtem, a C nyelv '80-as éveket idéző egyszerűsége meglehetősen szűknek tűnik manapság. Volt sok kisebb projektem annak idején, ezek még mindig kallódnak valahol az Aminet mélyén, mint például a BootProgress startup-sequence progress bar, a Remover uninstaller tool, a Headbanger tömörítő, a Colour Lines vagy a Shells című játékok. No és persze a F0NT! lemezújság... ;)

*AM: A legújabb fejlesztés melyen dolgozol az E-UAE-be integrálódó JIT 68k emuláció, mely képes felgyorsítani a Classic Amiga emulációt az újgenerációs PPC-s gépeken. Ez egy elég ambiciózus projekt, mi motivált arra, hogy belevágj?*

**Rachy:** Amikor az ember végez egy projekttel, megfordul a fejében, hogy a végére összegyűjtött tudással újrakezdve az egész sokkal jobbra is sikerülhetett volna. *(Persze ritkán történik meg, hogy tényleg elölről nekiálljon, ha csak valami katasztrófa nem történik az eredeti projekttel).* Ez motoszkált



bennem miután a Petunia-t befejeztem. Bár évekig úgy gondoltam utána, hogy nincs erőm még egyszer végig csinálni, de sokan folyamatosan noszogattak, hogy vágjak bele. A végső lökést Robert *(Trevor)* Dickinson adta, akivel itt, Új-Zélandon találkoztam, amikor az Amiga X1000-et bemutatta. Ő nagyon lelkes volt, szerinte igen fontos egy visszafelé teljesen kompatibilis AmigaOS futtatásának lehetősége AmigaOS4-en. Végül addig fajultak a dolgok, hogy a már jóval korábban létrehozott E-UAE JIT bounty-ba egy jelentős összeget küldött és megígértette velem, hogy amint összeszedem az életem a szigeten, elvállalom a bounty-t és nekiállok. Hát elvállaltam es nekiálltam...

*AM: Nem egy emulátort írtál már korábban, először a Flamingo, mely Plus/4-est emulált igen nagy sebességgel Amigán, majd egy Petunia nevű JIT-es emulátort, mely jelenleg is az AmigaOS4-ben gondoskodik arról, hogy a 68k programok a lehető leggyorsabban fussanak. Most ismét egy emulátoron dolgozol. Mondhatni specialistája lettél a témának. Van valami oka, hogy ennyire az emulátorokra specializáltad magad? Hogyan hasonlítanád egy emulátor fejlesztését egy átlagos applikáció fejlesztéséhez?*

*Rachy:* Hehe, van benne valami. Nem tudom, miért vonzódom az emulátorokhoz... :) Már akkor kezdett bizseregni bennem ez az érzés, amikor életemben először láttam egy Sinclair Spectrum emulátort futni Commodore 64-en. Valahogy fura es izgalmas érzés, hogy ott van egy gép, ami úgy csinál, mintha egy teljesen más gép lenne, nem? :) Egy emulátort valahogy egészen máshogy kell fejleszteni, mint egy átlagos alkalmazást. Először is bizonyos szempontból elég stabilnak mondhatóak a követelmények: az emulált gép így és így működik, jobbára dokumentálva van mindenféle könyvekben, neten, erre-arra. Mondhatjuk azt is, hogy valaki már alaposan megtervezte, hogy mit kell megvalósítani. Másodszor ahogy egyre több részlet kezd kompatibilissé válni a valódi géppel, úgy kezd több és több program hibátlanul futni rajta. Mintha ezeket a programokat mind én írtam volna! *(Persze nyilván nem ugyanaz az érzés, de valami hasonló.)* Van viszont árnyoldala is: a programok sokszor akarva-akaratlanul hagyatkoznak az eredeti gép nem dokumentált tulajdonságaira. Pl. hogyan állnak be a flagek, amikor egy illegális műveletet hajt végre a processzor? Vagy egész pontosan mennyi órajel különbség van az NTSC es a PAL képernyőmódban megjelenített kép között? Egyszóval más, vannak benne érdekes kihívások. Viszont a debugolás általában egy rémálom: ha belegondoltok, hogy egy nem túl gyors processzor másodpercenként hány darab utasítást hajt végre... (MIPS = million instructions per second). Ha csak minden egyes utasítás egyetlen sorként is kerül bele egy log file-ba akkor is sok millió sorról beszélhetünk pár másodperc alatt. Ebben a szénakazalban kell a tűt megtalálni...


Fotó: Amotae

*AM: Hogy hasonlítanád a most készülő E-UAE JIT-es emulátort a Petuniához? Mindkettő egy 68k-t emulál PPC processzoron, JIT fordítással. Voltak a Petúniában elemek, melyeket újrahasznosíthatsz? Gondolom a Petúnia fejlesztése közben szerzett tapasztalatokat mindenképp fel tudod használni.*

*Rachy:* Bár látszólag ez a két projekt nagyon hasonló, valójában egészen más kategóriába esnek. A Petúnia sok szempontból egyszerűbb volt: nem kellett foglalkozni a processzoron kívüli világ emulációjának nyűgjeivel például. AmigaOS4-en egy emulált 680x0 program egész egyszerűen úgy fut le, mintha eleve PowerPC kód lenne. A környezetet a valódi hardver biztosítja *(például Classic Amigákon a valódi hardver regiszterekbe írnak a programok)*. Nem is beszélve arról, hogy csak user-módban futnak a programok, nem kellett megszakítás stack frame-et és precíz időzítést emulálni, egyéb hajmeresztő dolgokról nem is beszélve. Egy sandbox vagy virtuális gép típusú emulációnál viszont, mint amilyen az E-UAE is, a környezet is emulált. Ehhez biztosítani kell bizonyos speciális kapaszkodókat *(hook)* a fordított kódban a környezet emulációhoz. Például ahányszor memóriából olvas, vagy oda ír a program, mindig le kell ellenőrizni, hogy valódi memóriával foglalkozik-e, vagy a hardver környezet memória címre belapozott regisztereit kezeli-e épp. Ilyenkor sajnos ideiglenesen el kell hagyni a fordított kódot és meghívni a már korábban is létező C függvényeket, amik végrehatják a speciális memóriaterületek kezelését. Ez csak egy volt a sok komplex probléma közül, bár ezt legalább előre láttam és kicsit aggódtam is miatta. A Petúniából inkább csak a tapasztalatokat tudtam újrahasznosítani, mert a két környezet olyan mértékben különbözik egymástól, hogy konkrét kódot nem lehetett átvenni. Az egy másik kérdés, hogy nem is nagyon akartam semmit áthozni Petúniából, az az emulátor az AmigaOS4-hez készült, az E-UAE viszont *(elvileg)* futtatható bármilyen PowerPC-s gépen és operációs rendszer alatt. Már most is van működő MorphOS, LinuxPPC és Mac OSX változata ugyanerre a kódbázisra alapozva.

*AM: Az E-UAE JIT blog-on írod, hogy jelenleg az utasítások 85% van JIT-ben emulálva, ez azt jelenti, hogy bizonyos kódrészek már gyorsak, míg mások még lassúak? Vannak már olyan programok, melyeken észrevehető a gyorsulás? Lehet már látni, hogy más emulátorokhoz képest (pl. Petúnia, illetve WinUAE JIT) milyen lesz a sebessége, hatékonysága?*

*Rachy:* (95% az aktuális állas...) Igen, nagyjából ezt jelenti. Az utasítások, amiket nem a JIT fordított kód emulál azt az eredeti interpretív emuláció hajtja végre kombinálva a fordított kóddal. Vagyis függetlenül attól, hogy nem minden utasítást fordít le a JIT motor, minden program továbbra is működik. Egyelőre nem nagyon próbáltam tesztelni a sebességet. A blogon olvashattok egy konkrét teszt kódról és arról, hogyan viszonyul a végrehajtás sebessége az eredeti interpretív emulációhoz és a WinUAE-hez, de túl messzemenő konklúziót egy tesztből semmiképp nem vonnék le.

*AM: Gondolom, főleg azok a programok gyorsulnak a JIT-es emulációnak köszönhetően, melyek a CPU-t használják intenzíven, azokat melyek a chipsetet izzasztják meg, nem fogja sokban befolyásolni. Ha elkészülsz a JIT-es 68k emulációval, van rá esély, hogy az E-UAE-ben levő chipset emulációt is kicsit gatyába rázd? Esetleg egy másik bounty keretében?*

*Rachy:* Valóban, inkább a számításigényes alkalmazások fognak többet profitálni a JIT fordított kódból, mint mondjuk a régi Amiga 500-ra írt játékok. Mindenesetre majd meglátjuk mi sül ki belőle. Egyelőre nem tervezem, hogy az E-UAE más részeihez is hozzányúljak. Ezt soha nem ígértem és továbbra is úgy látom, hogy az egy teljesen más jellegű fejlesztés lenne, ami nem mozgatta meg a fantáziám. Majd csak lesz rá más jelentkező...

*AM: Van valami, amit szeretnél üzenni az Amigásoknak?*

*Rachy:* Keep calm and Amiga on! ;)

http://euaejit.blogspot.hu

# Workbench 16 színű háttérrel

## Csinosítsuk operációs rendszerünket

Háttérképet készíteni a Workbench-hez nem nehéz. Olyan háttérképet készíteni, amely kevés színt használ, úgy hogy azok megfeleljenek a Workbench palettájának is és még szépek is maradjanak, már kissé problémásabb feladat. Egy kicsit utánajártam, hogy milyen lehetőségek vannak optimális eredmények elérésére és ezeket a tapasztalataimat szeretném megosztani veletek.

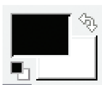
Sokan nem szeretik a teljes képernyőt elborító háttérképet, mondván, hogy az ikonok kevésbé észrevehetőek a sok szín között. Ezért írásom elején kitérnék arra is, hogyan tudunk egy képről kiemelni pontosan körbevágva egy részletet, hogy azt később háttérképnek használhassuk. Amiga oldalról tekintve ennek mindenképpen megvan az az előnye, hogy a kisebb kép remélhetőleg kevesebb színt is tartalmaz, így egy 16 színes konverzió kevésbé árt neki. A következő szakasz elolvasását azoknak ajánlom, akik szintén így gondolkoznak, illetve nem riasztja vissza őket az, hogy a feladatok egy részét GIMP-el, azaz nem Amigán kell végezni. Akik viszont már réges-rég eldöntötték, hogy melyik képet szeretnék teljes képernyős háttérképnek és ezt már megfelelő méretűre is állították, nyugodtan ugorhatnak a *„16 színű háttérkép PPaintal”* szakaszhoz.

### KÉP ELŐKÉSZÍTÉSE GIMP-PEL

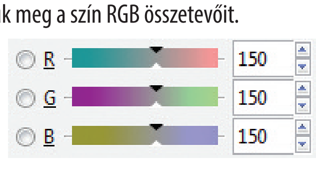
De miért pont ezzel? Mert okos és ingyenes program, ráadásul, ha az internetről származik a képünk, akkor valószínűleg olyan paraméterekkel rendelkezik, hogy egy alap Amiga sokkal nehézkesebben *(rosszabb esetben egyáltalán nem)* dolgozná fel.

Ha már letöltöttük a képet és ott figyel a winchester valamelyik könyvtárában, akkor fogjunk hozzá az előkészítéshez. Én mindig 640×512-es képet használok alapnak, amely az Amiga PAL: HIGH RES LACED felbontásának felel meg. Kicsi hátránya az, hogy ha nem multiscan monitoron dolgozunk akkor egy ideig ki kell bírnunk a vibráló képet. Később PPaint-el majd készíthetünk mindenféle egyéb felbontásnak megfelelőt is.

Tehát a kiinduló méretünk 640×512 pixel lesz. Indítsuk el a GIMP-et, majd a Fájl menüből válasszuk az *„Új”* lehetőséget. A megjelenő ablakban állítsuk be a kép méreteit és kattintsunk az OK gombra. Miután létrejött az új kép, a szín eszköztárra 2-t kattintva megnyílik a paletta, ahol új színeket keverhetünk. Kattintsunk a nyíl melletti első fehér kockára, majd a fölötte található beviteli mezők segítségével adjuk meg a szín RGB összetevőit.



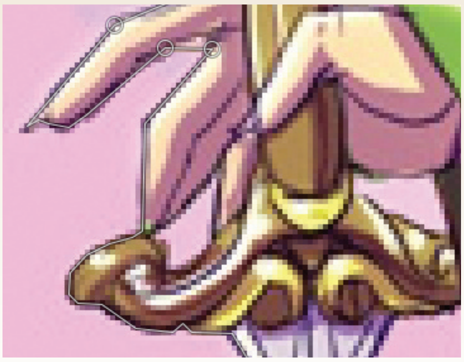
Én általában mindhárom értéknek 150-et állítok be. Ez a közép-szürkénél árnyalatnyival sötétebb színt eredményez.



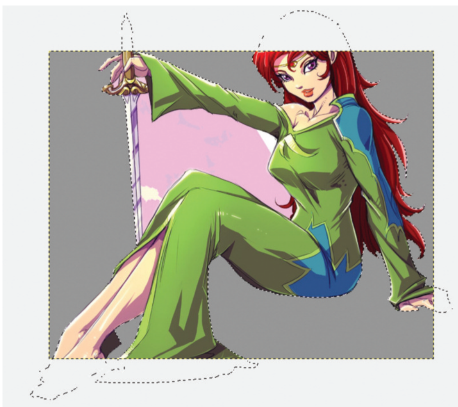

Ezután nyissuk meg azt a képet, amelyről szeretnénk egy részletet felhasználni. A megnyitott kép ablakának alján egy százalékos jelző mutatja, hogy éppen mekkora nagyításban látjuk. Kép mérettől függően a továbblépéshez ezt a nagyítást 300–500% közzé kell állítani.

Az eszköztárból válasszuk a szabadkézi kijelölés eszközt. Ennek segítségével körülvághatjuk a letöltött képnek azt a részletét, amelyre a háttérképünkhöz szükség van. A kivágás menete tulajdonképpen abból áll, hogy apró vonaldarabkákkal körbejelöljük a kivágandó részt. Kattintsunk a kontúrvonal egyik pontjára, majd a képrészlet alakját követve jelöljük ki a következő pontot. Íveknél természetesen sokkal több pont felvételére lesz szükség, mint egyenes szakaszok esetén. Ha a képrészletet az előkészített képünkre rámásolva azt tapasztaljuk, hogy a képernyőméret nem egyezik, az áthelyezett képrészlet nem fér el, akkor átméretezésre is szükség lehet.





Ehhez kattintsunk jobb gombbal az áthelyezett kép bármelyik részére és a megjelenő menüből válasszuk a *„Réteg”* ponton belül a *„Réteg átméretezése”* lehetőséget. Ismerve, hogy a képünk 640 pixel széles lesz, valamint tudva azt, hogy szeretnénk, ha az ikonoknak is maradna elegendő hely, meghatározhatjuk a megfelelő szélességet.

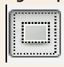


Miután a kép átméreteződött, az egérrel vonszoljuk a képen a végleges helyére és a helyzet rögzítéséhez kattintsunk a kép egy üres területére:



Látható, hogy az áthelyezett kép belsejében megmaradtak olyan részletek, amelyek az eredeti képről származnak. Ez ilyen részletek eltüntetése ismét a szabadkézi kijelölés eszközzel történik. Miután egy ilyen fölösleges részt körülvágtunk, nyomjuk meg a DEL gombot, majd a kitöltő eszközzel fessük a képernyő háttérszínével megegyező színre.

A GIMP egyik kényelmetlensége, hogy mindig visszakapcsol az utoljára használt eszközre. Ezért én egy-egy művelet befejezése után mindig kattintok egyet a téglalap kijelölés eszközön. Ez a legkevésbé veszélyes szerszám, így egy véletlen mellékattintás nem okoz katasztrófát.



Képünk a fölösleges részletek eltüntetése után így néz ki:



Látható, hogy a kontúrvonalak néhol nem túl szépek, hiszen világos háttérről átmásoltuk egy sötétebb tónusúra és néhány világosabb pixel is érkezett. Ezek eltüntethetők a GIMP-el is többféle módon *(pl. sima kitöltő eszköz)*, de ezt a műveletet majd a PPaintra fogjuk bízni.

Ideje mentést készíteni a képről. Ehhez a fájl menü export pontját válasszuk. A megjelenő ablak jobb alsó sarkában található legördülő menüből válasszuk ki a *„ZSoft PCX-kép”* lehetőséget, hogy később a PPaint számára is fogyasztható legyen a művünk.

A fájlnév megadásánál én meg szoktam hagyni az eredeti fájlnevet, amelyet kiegészítek a méret és szín információkkal, illetve a megfelelő kiterjesztéssel. Jelen esetben tehát a fájlnév így alakul: Adan_640x512_16M.pcx Ha kiválasztottuk a mentés helyét, akkor kattintsunk az *„Exportálás”* gombra. Ha bármilyen gondunk lenne később a konverziók, beállítások során, akkor ehhez a fájlhoz mindig visszatérhetünk.

Már csak egy utolsó lépés van a GIMP-pel: átkonvertáljuk a képet 256 színűvé. Ehhez a felső menüből a Kép pontot legördítve válasszuk a *„Mód”* opciót, azon belül pedig az *„Indexelt…”*-et.

Itt két dologra figyeljünk. A színek száma legyen 256-ra állítva, illetve a színszórás beállítására is ügyeljünk. Mivel ezen a képen nincsenek finom színátmenetek, így a színszórás tapasztalataim szerint *„pozicionált”*-ra állítva hozza a legszebb eredményt. Ugyanakkor fotók esetén szinte bizonyos, hogy Floyd-Steinberg beállítása lesz

szükséges. Érdemes kipróbálni a lehetőségeket. Ha nem tetszik az eredmény, akkor *CTRL-Z*-vel úgyis visszavonhatjuk a műveletet. Végezetül ismét exportáljuk ki a képet pcx formátumra. A név ezúttal így alakul: *Adan_640x512_256.pcx*. Mostmár készen állunk arra, hogy képünkből Worbench háttérkép legyen.

## 16 SZÍNŰ HÁTTÉRKÉP PPAINT-TAL

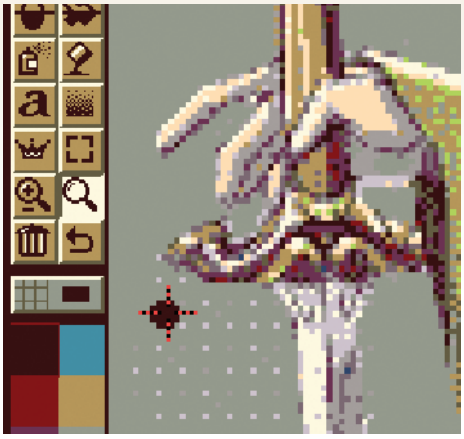
Ha már rendelkezünk megfelelő képpel, amelyet háttérképként szeretnénk használni, akkor hozzáfoghatunk az átalakításához 16 színűvé, valamint a Workbench palettájával történő egyeztetéshez. Első lépésként nyissuk meg a képet PPaintban *(Project menü → Load Image)*. Ezt követően be kell állítani, hogy a színkonverzió során milyen metódusokat alkalmazzon. A Settings menü Color Reduction pontjánál válasszuk a Qualitative beállítást. Szintén a Settings menüben található Dithering pont, ahol a színszórás tulajdonságait lehet beállítani. A legutolsó pontja a *„Best Quality”,* ez mindenképpen legyen kipipálva. A fölötte lévő három ponttal – a GIMPhez hasonlóan – meghatározhatjuk a színszórás módját. A lehetséges beállítások: None/Pattern/Floyd-Steinberg. Itt is elmondható, hogy érdemes mindhárom lehetőséget kipróbálni és az ízlésünknek leginkább megfelelőt választani. Példánkban én a Pattern beállítás mellett döntöttem, de pl. aki nem kivágott képet használ, hanem teljes képernyőt elborító hátteret hoz létre, legtöbbször a Floyd-Steinberg beállítást fogja alkalmazni. Ha ezekkel a beállításokkal készen vagyunk, akkor megtörténhet a 16 színre konvertálás.
Válasszuk a Project menü Image Format pontját és a Color csúszkát mozdítsuk úgy, hogy 256 szín helyett 16-ot mutasson, majd a Proceed gombra kattintva indítsuk el az átalakítást. Miután a program elvégezte a konvertálást, mentsük le ismét a képet. A Project menüből válasszuk a Save Image opciót. A megjelenő ablakban jobb oldalon választhatjuk ki a fájlformátumot, ami ilbm lesz. A fájlnév az én esetemben: *Adan_640x512_16.ilbm.*
Mielőtt tovább lépnénk, elvégezhetünk néhány utómunkát a képen. Ezek nem feltétlenül meghatározóak és nem mindenkinek szükségesek, de a precízebb emberek eljátszhatnak ezekkel is. Homogén háttérre helyezett ábra esetén két gyakori hiba léphet fel: az ábra kontúrvonalai mentén eltérő színű pixelek jelennek meg, illetve a háttérszín is kap egy kis színszórást, melynek eredményeként van ugyan egy meghatározó háttérszínünk, ugyanakkor be van hintve más színű pixelekkel. Mindkét problémát ugyanúgy kell elhárítani: a festőeszköz méretének és színének beállítása után egyszerűen letöröljük a fölösleges pixeleket. Ha homogén háttéren elhelyezkedő ábránk van, akkor vegyük fel a festőeszköz háttérszínének a kép jellemző háttérszínét. Kattintsunk a palettán JOBB gombbal a megfelelő színre, majd ballal bármilyen más, de jól eltérő színre. Ez csak azért kell, mert a festőeszköz méretezése a képen történik. Ha a háttérszínt használnánk a festőeszköz fő színének, akkor a homogén háttéren egyszerűen nem látnánk, hogy mekkora méretre állítottuk a festőeszközt. Ha ez megvan, akkor kattintsunk a rajzeszközök között



a szabadkézi rajzolás eszközére.
Ezzel fogjuk tudni áthúzni a megfelelő háttérszínnel a szükségtelen vagy zavaró pixeleket. Most méretezzük be a festőeszközt. A rajzeszközök legelső eleme a méret beállítására szolgál. A felkínált méretek inkább finomabb munkákra valók, nem túl nagyok. Ha homogén hátterünket szeretnénk teljesen megtisztítani, akkor először jó nagy méretet kell beállítanunk. Ehhez kattintsunk jobb gombbal a méretbeállító kapcsoló valamelyik ábrájára (kör vagy négyzet). Egérmutatónk átváltozik, jelezve, hogy méretezést kapcsoltunk:



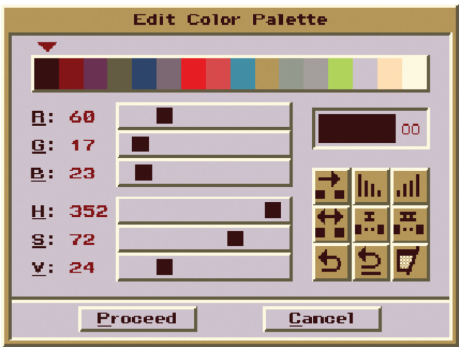

A jobb gomb lenyomva tartása mellett húzzuk az egeret addig, amíg megfelelő méretű nem lesz az első durva „tisztításhoz”. Az így kapott hatalmas ecsettel megtisztíthatjuk az ábránk körül a képet. Vigyázzunk, hogy ne a bal, hanem a jobb gombot használjuk, hiszen a háttérszínnel szeretnénk kitölteni. Mivel ez első megközelítésben valóban csak nagyolást jelent, tartsunk tisztes távolságot az ábrától. Ha véletlenül beletörölnénk, akkor a visszavonás gomb (visszakanyarodó nyíl) segítségével korrigálhatunk. A durva tisztítás után kisebb méretre kell állítani az ecsetet, így az ábra már jobban megközelíthető. Folytassuk mindezt addig, amíg már csak közvetlenül az ábra körvonalai mentén maradnak szórt pixelek. Ekkor már egészen kicsi az ecsetméret és a nagyításra is szükség lesz. Használjuk az eszközök közül a nagyítót! Tisztogatás után ne felejtsük el ismét menteni a képet.



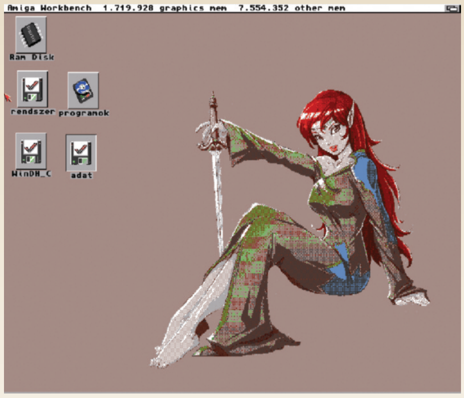
## PALETTA EGYEZTETÉSE A WORKBENCH-EL

Munkák kissé unalmasabb része most következik. Fel kell jegyeznünk a kép palettájának 16 színének RGB összetevőit és már e folyamat során megjegyezhetjük mely lesz az a 4 kitüntetett szín, amely a Workbench 4 alapszíne lesz:

1. Ablakok háttérszíne *(Mindenképpen a képünk háttérszíne.)*
2. Ablakok fejléc színe *(Kicsit lehet sötétebb szín, de túl sötét sem jó azoknak, akik esetleg MagicWB-t használnak.)*
3. Betűszín *(Ez lehet jó sötét.)*
4. Menük háttérszíne *(Ide egy világos színre lesz szükség.)*




A példa RGB összetevői tehát sorrendben: [60, 17, 26 → betűszín lesz][134, 2, 18][110, 49, 84][96, 95, 65 → ablak fejlécszín lesz][51, 68, 110][126, 104, 117][229, 1, 22][212, 74, 79][67, 140, 166][183, 149, 94][147, 152, 143 → ez lesz a háttérszín][166, 156, 159][169, 230, 93][206, 194, 204][250, 220, 178][248; 244; 222 → ez lesz a menük háttérszíne].
Itt az ideje, hogy az ábránkat betegyük a Workbench hátterének. Ehhez ne felejtsük el először a palettát 16 színűre állítani és csak azután kiválasztani a képet. Az eredmény így is meglehetősen csúnya. A Workbench palettája nem egyezik meg a képével.

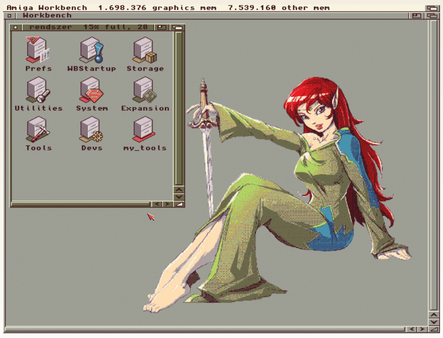



Fölösleges lenne a Palette programmal megpróbálni a színek beállítását, mert egyrészt a túl kicsire méretezett csúszkákkal nagyon nehéz pontos értéket beállítani, másrészt szükségünk van mind a 16 szín beállítására.
Itt az ideje letölteni és telepíteni az aminetről a FullPalette nevű programot. *(http://aminet.net/package/util/wb/FullPalette22.lha).*
Ha a telepítéssel elkészültünk, akkor indítsuk el. *(A program telepítés nélkül is elindítható, de telepítve megbízhatóbban működik.)*




Most lehet elővenni a listát, amelyet a képünk létrehozásakor feljegyeztünk és sorban beállítani a színeket. Az első 4 színnek kitüntetett fontossága van. A legelső szín a háttér szín, a második a betűszín, a harmadik a menük háttérszíne és végül a negyedik az ablakok fejlécének színe. Ha előzőleg már kiválasztottuk melyek ezek, akkor ebben a sorrendben rögzítsük őket. Az 5. színtől kezdve pedig mehetünk sorba a listánkon, értelemszerűen átugorva, ha olyan színhez érünk, amelyet az első négy helyen már felhasználtunk. Ha mindezzel megvagyunk, akkor a képernyő tetején (nem az ablak tetején) található menük közül válasszuk a Project-en belül a *„Save As...”* pontot. Adjuk meg a fájl nevét, amely jó, ha egyezik a képével. Az én esetemben ez Adan.palette lett. A Mentési hely alapesetben a rendszer meghajtón a Prefs-ben a Presets. Számomra ez megfelelő volt, így én ide mentettem. Ezzel még nem adtuk át a Workbenchnek a színeket. Hogy ez megtörténjen, a hagyományos Palette programhoz hasonlóan vagy a Save vagy az Use gombot nyomjuk meg. Nyomjunk Save-et, a program bezáródik a színek beállítódnak. Ezzel még nem vagyunk készen, hiszen képünk palettájának sorrendje nem egyezik meg a Workbench paletta színsorrendjével, így a kép továbbra sem jelenhet meg szépen.
Mielőtt tovább lépünk, kapcsoljuk le a háttérképet, mert felülről szeretnénk írni, de ezt a rendszer nem fogja hagyni, ha éppen használatban van. Indítsuk el a PPaint programot.

A projekt színeinek számát állítsuk 16-ra. A Project menüből válasszuk az Image Format pontot, majd a felbukkanó ablakban beállíthatjuk a színek számát. Ha ezzel megvagyunk, be kell tölteni a Workbench színpalettáját, amely korábbi munkálkodásunk eredményeképpen már nagyon hasonlít a képünk palettájára. Válasszuk a Color menüből a Palette lehetőséget és azon belül a *„From Screen..."* opciót. A megjelenő ablak a Workbench Screent fogja felkínálni. A Proceed gombra kattintva fogadjuk el és máris átalakul kicsit a program színvilága. Utolsó előtti lépés, hogy képünket ecsetként töltsük be. Ehhez a Brush menü Load pontjára van szükségünk. Betöltés után a kép meglehetősen furcsán fest. Ez annak az eredménye, hogy a program aktuális színpalettájának és a betöltött képünk színpalettájának sorrendje nem azonos. Végezetül válaszszuk a Brush menü Color pontjának Remap lehetőségét. A kép színei helyreállnak. Felül lehet írni az eredeti képet, majd ismét beállítani háttérnek. Így már jól jelenik meg, miközben továbbra is 16 színű Workbench-et használunk. Akinek pedig más méretű háttérre van szüksége *(pl. már az eddigi munkától is folyik a szeme a vibrálástól)* annak most érdemes átméretezve is lementenie a képet. Ehhez ismét a válassza a Project menü Image Format pontját. A többit meg már az előzőek alapján tudni fogja.



## NEWICONS GONDOK – AMIGA CAMMY MEGOLDÁSA

Több helyen olvasni azt, hogy a NewIcons csomag olyan ügyesen állítja elő az ikonok színeit, hogy azokat a színeket használja, amelyeket a Workbench nem foglalt le. Sajnos a tapasztalat nem ezt mutatja: az ikonok bizony azokra a színekre támaszkodnak, amelyet a Workbench használ. Az állításnak annyi valóságalapja van, hogy a NewIcons az első 4 színhez valóban nem nyúl, de a következő 8-at viszont a telepítés során átállítja. Ha a FullPalette segítségével visszaállítjuk a képünk palettájának megfelelőre, akkor a NewIcons színek is megváltoznak. Ízlés kérdése, hogy ez jó-e vagy sem. Az biztos, hogy az ikonok színvilága harmonizálni fog a képünk színeivel, ugyanakkor meg oda lesz a sziporkázó sokszínűség. Ha a háttérképünk sokszínű, akkor a probléma kevésbé jelentkezik, ha azonban a színvilága homogénebb, akkor sok hasonló színünk lesz, ami a NewIcons esetén szinte monokróm hatást kelt.

Ha tehát NewIcons-t használunk és ragaszkodunk a sokszínű ikonokhoz, akkor két dolgot tehetünk. Az egyik, hogy átállítjuk a paletta színeinek számát 32-re. Csakhogy cikkünk témája éppen az, hogy minél kevesebb erőforrást pazarolva minél szebb hátterünk legyen. Egy alapgép mindenféle extra memória vagy gyorsító-kártya nélkül nehezen tolerálná a megemelt színmennyiséget. A másik lehetőség egy olyan univerzális színpaletta összeállítása, amely mind az ikonok, mind a háttérkép megjelenítésére alkalmas. Ezt az utat választotta Moya Jackie, az Amigás körökben Amiga Cammy néven ismert ausztrál lány is. Kikísérletezett egy olyan palettát, amely minkét feladatot megoldja: az ikonok színei nem szenvednek látványos veszteséget és a háttérkép sem válik élvezhetetlenné, bár azért romlik valamelyest a minősége.

Cammy Perfec 16 színű palettája innen tölthető le: *http://eab.abime.net/attachment.php?attachmentid=22295&d=1249672145*

Ha a link nem működne, akkor a paletta színei RGB bontásban a következők:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 153;153;153 | 17;17;17 | 238;238;238 | 68;68;204 |
| 119;119;119 | 187;187;187 | 204;170;119 | 221;102;153 |
| 34; 119;51 | 119;68;17 | 238;204;34 | 68;68;68 |
| 187;34;51 | 51;170;68 | 68;119;238 | 204;119;51 |

Nézzünk egy példát a működésére! Eredeti képünk így néz ki: ***Kép 1.***

Ha a már ismertetett módszerrel elkészítjük a saját palettánkat, akkor ezt az eredményt kapjuk *(figyeljük az ikonok színeit is)*: ***Kép 2.***

Ha Cammy palettáját használjuk, akkor pedig ez az eredmény: ***Kép 3.***

Összességében elmondható, hogy azok számára akik NewIcons használata mellett szeretnének 16 színű Workbench-en szép háttérképet létrehozni, javasolt, hogy mind a kép saját palettájával, mind pedig a Cammy féle palettával ellenőrizzék az eredményt és az ízlésüknek leginkább megfelelőt válasszák. Tapasztalataim szerint a MagicWB ikonjai kevésbé érzékenyek a színek változására, illetve ha jól választjuk ki a 4 alapszínt (háttér, fejléc, betű, menühéttér), akkor nem kevésbé élvezhetőek, mint a Workbench alapszíneivel. Ha pedig sem NewIcons-t, sem MagicWB-t nem használunk, akkor mindenképpen saját paletta létrehozása a célszerű.

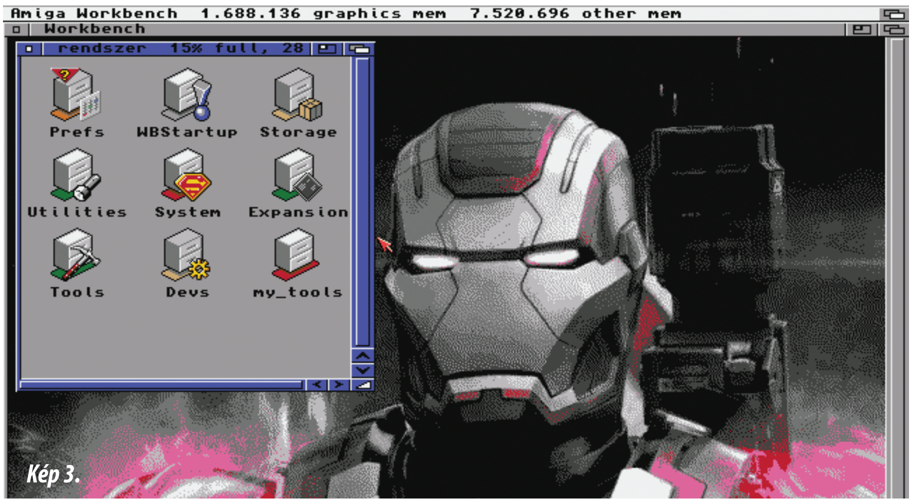
A példa elkészítéséhez a deviantart.com weboldalról töltöttem le Bokuman művei közül egy képet. *(http://bokuman.deviantart.com)*. **-=[Calhoun]=-**



***Kép 1.***

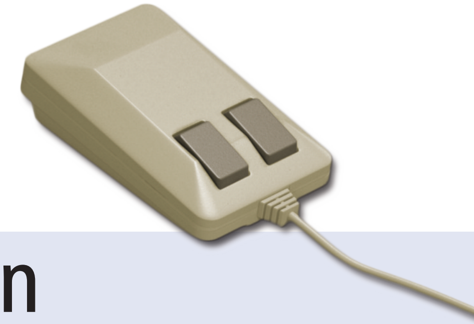



***Kép 2.***




***Kép 3.***

# Toolmanager



## Eszköztár menedzsment Amigán

Az AmigaOS mindig is híresen jól oldotta meg a felhasználói igények kiszolgálását. Mi lehetne a legkézenfekvőbb elvárás, mint a legrövidebb, legegyszerűbb úton, egy-két kattintás *„árán"* elindítani minden olyan programunkat, amelyet nagyobb gyakorisággal, akár napi rendszerességgel használunk. Nos, jó Amigás gyakorlat, hogy erre is több lehetőség áll rendelkezésünkre, amelyek már 2.x-es Workbench-től is elérhetőek.

Az egyik prominens képviselője e tárgykörnek Stefan Becker Toolmanagere. Annak idején az A1200 megjelenése volt leginkább a húzóereje a különböző WB alkalmazások kidolgozásának, hiszen a legegyszerűbben merevlemezre rámolható rendszert ez a hardver biztosította. A ToolManager (TM) segítségével a Workbench képernyőre meghatározott kis piktogramokhoz rendelve egy gombnyomással futtathatjuk bármely programunkat. Beállítástól függően persze szöveges gombok, sőt kisebb animációk és hangok is definiálhatóak.

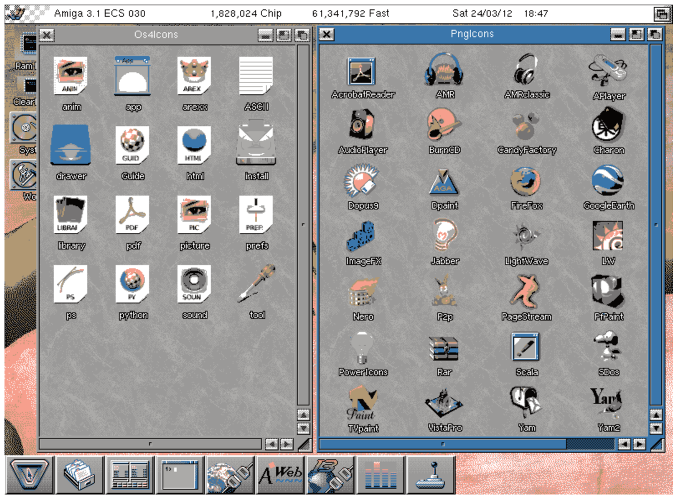
A 3-as verzió egyébként elég sok komoly újítást hozott a régiekkel szemben, sok új funkció, GUI és némiképp eltérő kezelés jellemzi. Install előtt egyébként szükséges egy kis tervezés. Szükség lesz a legutolsó verziójú Installerre. Mivel a TM kezel dadatype-okat, szükség lesz a megfelelő példányokra telepítetten a rendszerünkbe. Az egyik fontos ezek közül az Oliver Seiler által alkotott info.datatype, ennek segítségével lehet ikonokat, beleértve természetesen Newicont is használnunk. Ha ez megvan, már csak el kell döntenünk, milyen képeket kívánunk használni. A lehető legegységesebb külalak érdekében számos gyűjtemény érhető el, szintén az Aminetről. Használhatunk bitmap képeket is. Ezeket bármilyen paint programmal módosíthatjuk.

***A szükség fájlok az Aminetről:***

util/libs/mui38usr.lha
util/wb/ToolManagerBin.lha
util/wb/ToolManagerExt.lha
util/wb/TM30_PopMCCs.lha
util/wb/infoDT39.1.lha
util/wb/infoDT391_upd.lha

Az installálás meglehetősen példamutató korrektséggel megy le, amennyiben nem feledkeztünk meg a legújabb Installer integrálásáról rendszerünkbe. Ha pedig a TM telepítése sikerült, megcélozhatjuk a Preferences programot a beállítások testre szabásához. A Prefs program ablakának felső részén egy sor fület találunk, melyek egymás után: **Exec**, **Image**, **Sound**, **Menu**, **Icon**, **Dock** és **Access**. Az **Exec** fülön belül van lehetőség összegyűjteni a futtatni kívánt programok listáját és azokat a paramétereket, amit azok igényelnek a futtatáshoz. Első lépésben az **Add new group** segítségével új csoport definiálható, amelyhez értelemszerűen nevet is kell adni. Igény szerint összefoglalhatóak azonos programok egy-egy csoportba (játék, felhasználói, net, stb.).

Ezt követően jön a lényeg. A **New Object** feliratra bökve nekifuthatunk a program sűrűjének. Ez gyakorlatilag a TM legközepe, ez igényli a legtöbb ráfordítást. Előkerül az **Edit Exec Object** ablak, ahol megadható a futtatni kívánt program neve, valamint minden attribútum, amire szüksége lehet a megfelelő működéshez. A legkézenfekvőbb megoldás, ha egyszerű drag'N'drop módon bedobjuk az alkalmazást az ablakba, ilyenkor az automatikusan megadja a részleteket. Ha egy alkalmazás a Shell-ből való működést preferálja, úgy meg kell határozni a Shell-t az Exec típusának. Ilyen esetben arra is fontos odafigyelni, hogy a veremméretet megfelelő méretűnek adjuk meg. Ha a program nem határoz meg más méretet, a 4096-os érték elég. A **Use** gomb használatával visszajutunk a főablakba. Az összes esetben, amikor programot akarunk beállítani, ezeket a lépéseket kell sorra vennünk.



A második lépés a programot jelző grafikus ábra meghatározása. Ha csak szöveges gombot akarunk, úgy ez a lépés kihagyható. A **New Group** megnyomásával határozható meg az új csoport, duplikálható az Exec szekcióban létrehozott példány. A **New Object**-re bökve kiválasztható a kép vagy ikon, amit használni szeretnénk.

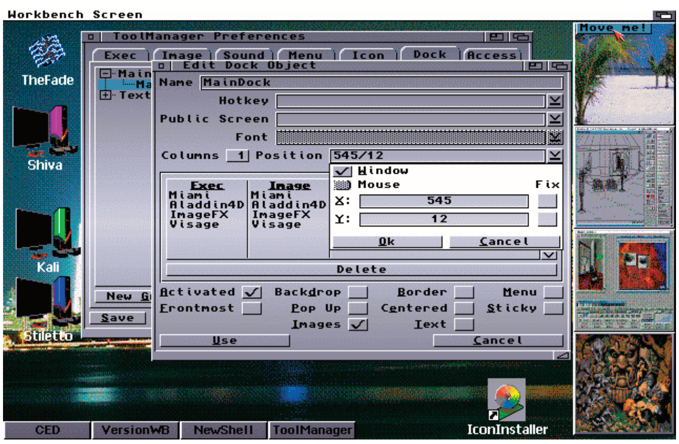
Ha pedig minden image ki lett választva, létrehozható a dock maga. Ehhez a Dock fülre kell bökjünk, majd azon a **New Group**-ra. Különböző célokra más-más dock-okat hozhatunk létre, amelyek teljesen eltérő kinézetet kaphatnak.

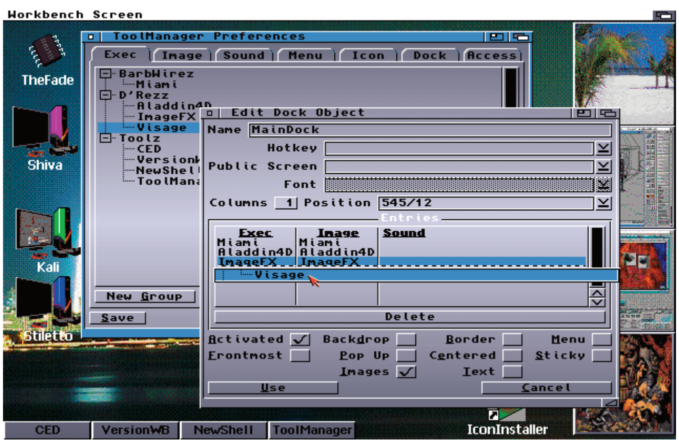
Ha a **New Object**-re kattintunk, létrehozható az új dokk-csomagunk. A **Dock Object** ablak segítségével meghatározható a név, a megjelenés és pozíció. A középső terület három fő csoportja az **Exec**, **Image** és **Sound**, ezek segítségével *„építhető fel"* az aktuális dokkunk. Itt adhatóak meg a programok, a képek és hangok, ehhez az **Exec** tab kiválasztása után a fő preferences ablakban egy exec tárgyat válasszunk ki, majd ezután kattintsunk rá és húzzuk át az **Entries** szekcióba. Értelemszerűen ezt kell tegyük a képekkel és hangokkal is, a megfelelő ablakokban. Amennyiben csak szöveges gombokat akarunk meghatározni, úgy legyen kiválasztva a szöveg opció az ablak alsó részén, valamint nézzük meg, hogy a képeknél ne legyen meg ugyanez.

A dokk elhelyezése a képernyő bármely pontján történhet a megfelelő X és Y koordináták megadásával, de használható a **Move me!** ablak is, kinek mi szimpatikusabb. Ezzel egyébként a dokk bal felső pontját tudjuk definiálni. Ha megvagyunk, az **OK** gombra bökve tudjuk rögzíteni a beállítást.

Ezek voltak tehát a Toolmanager alapjai, remélhetőleg mindenkinek sikerül eligazodni a megfelelő környezet kialakításához. A következő alkalommal a *ScreenTab* nevű vetélytársat nézzük majd meg közelebbről.

**Reynolds**



# Only Amiga Makes It Possible!

## Ez is csak Amigával lehetséges?

Új rovatunk címe a mondat születésekor az Amiga egyediségére, a benne alkalmazott szoftver és hardver megoldások különlegességére vonatkozott. Egy probléma számos módon megközelíthető és a szoftverek világában bizony számtalan módon oldható meg. Hihetetlen, de még ma is találunk olyan elegáns megoldásokat kedvenc rendszerünkben, amit meg sem közelítenek más platformokon.

Gondoljunk csak a Datatype rendszerre, a nyelvek kezelésére, vagy a multi assign-ra. De mi a helyzet a nextgen Amiga rendszerekkel? Születnek új Amiga szemléletű eredeti megoldások? Ezt fogjuk körbejárni.




### OS4 – APPDIR:

Tapasztalataim szerint a Felhasználói Szabad Akarat olyasmi, aminek a korlátozása csak azoknak fáj igazán, akik Amigán megszokták már korlátlan mivoltát. A háttértárolók kötetei, fiókjai a felhasználó tulajdonát képezik, hát ki szabhatná meg, mit hová pakoljunk?

Egy program úgy kerül a gépünkre, hogy azt bemásoljuk akárhová és ezzel végeztünk is.

Néha persze előfordul, hogy szeretnénk megtudni, hol is van az adott program valójában, hogy frissebbre cseréljük, vagy archiváljuk, vagy csak ellássuk egy megjegyzéssel a fájlt. A keresési útvonalon (path) elérhető programok helyéről régóta rendelkezésünkre áll a **Which** parancs, de ez leginkább csak a Shell-ből használt programoknál lehet hasznos.

A **Which** parancs jól jön a parancssoros programoknál, de hogy hová is raktam kedvenc játékomat, arról mit sem tud.

Lehetnek olyan esetek, amikor hasznos lehet, ha a rendszer tudja, milyen programok vannak telepítve (bemásolva) gépünkön. Az egyik ilyen eset, amivel majd egy másik számban foglalkozunk, a programok automatikus frissítése a rendszer által. Az OS4.1.6-ban megjelent AmiUpdate nem működhetne, ha a rendszernek fogalma sem lenne arról, hol keresse a programot, aminek új változata vált elérhetővé.

A dos.library 53.25-től a rendszerbe bekerült egy új elem, az **Appdir:** virtuális kötet. Gyakorlatilag arról van szó, hogy egy program indításakor, illetve a **Version** parancs használatakor a program neve, elérési útvonala és utolsó használatának dátuma bekerül egy cache-be. Kivételt képeznek a **RAMLIB** által betöltött **.library, .device, .gadget, .image, .class, .kmod, .chip, .handler** végződésű fájlok. Szintén figyelmen kívül kerülnek az **ENV: ENVARC: RAM: RAM:T** helyekről indított programok.

Ez a cache azonban nem hízik a végtelenségig. Minden új hónap elején a már érvénytelen bejegyzések törlődnek, valamint ha 12 hónapon át nem volt használva a program, szintén felejtődik. Mindezek – annak ellenére, hogy van Prefs/DOS programunk – egyenlőre a dos.library bedrótozott értékei.

Az **Appdir:** által kínált lehetőséggel nemcsak könnyen elérhetjük bármely programunkat Shellből, de a scriptek számára is biztosítja, hogy általános módon találjanak meg programokat, vagy azok fiókjait.

Most már tudjuk, hol is van kedvenc játékom!

Régen érvényes megfigyelés volt, hogy a pc-seknek nem működnek a dolgok, a mac-eseknek egyszerűen működnek a dolgok, az Amigások pedig azt is tudják, hogyan működnek a dolgok. Éppen ezért nézzünk egy kicsit az **Appdir:** mögé!

Az **Appdir:** handler softlinkeket tartalmaz a programokhoz. Az extra dátum információ pedig a link comment mezőjébe kerül.

Ezen túl elérhető az **ENV:Appdir** fiók is, ahol környezeti változókként tartalmazzák a programok elérési útvonalát a program nevét viselő elemek.

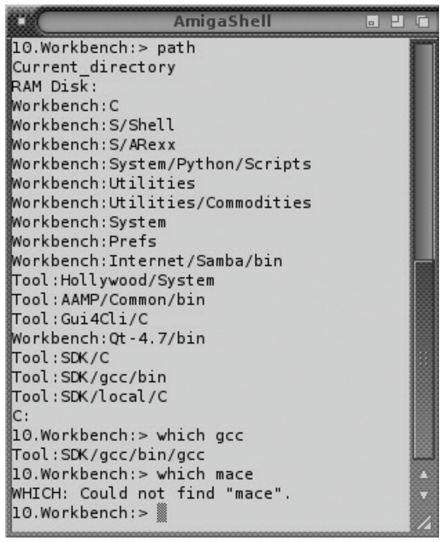
Az egész teljesen nyitott a babrálásra egy fájlkezelővel, tehát nem lesz szükségünk regeditre :)

*A megoldás több lehetőségetet is kínál, például ilyeneket:*

– WB program indítása shellből: **>Wbrun Appdir:mace**

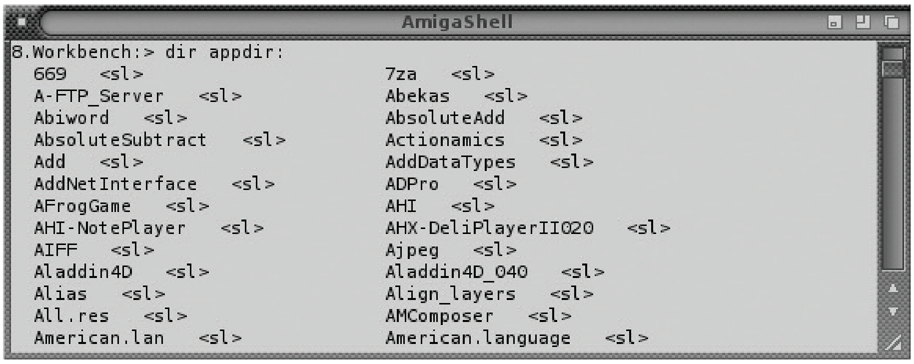
– Program helyének megkeresése: **>getenv appdir/mace**

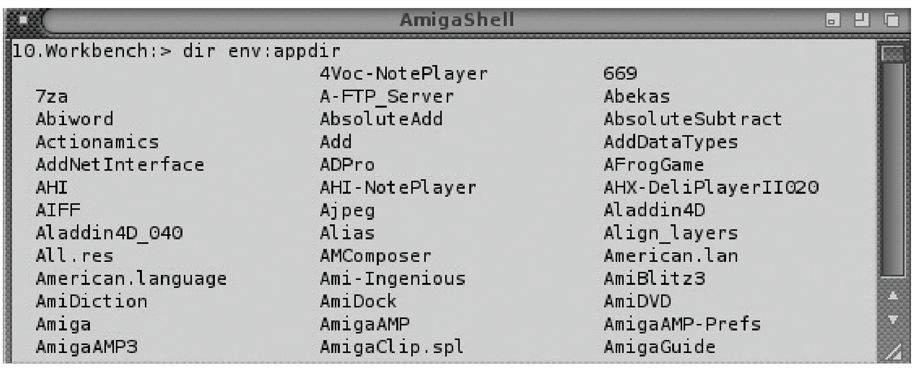
– Programkönyvtár becsomagolása: **>lha a -r ram:mace ${appdir/mace}/#?**




Az **Appdir:** véleményem szerint egy igazán elegáns, valódi Amigás megoldást kínál a telepített programok nyilvántartásának problémáira úgy, hogy az egyszerű és könnyen kézben tartható marad. **Lázi**



# FADE TO BLACK

A 2013-as év egyik utolsó nagy dobása (szerintem) NextGen vonalon az eredetileg Playstation One-ra megjelent Fade to Black akciójáték AmigaOS 4-es portjának a megjelenése. Kevés igazán eredeti játék jelenik meg általában véve az utóbbi időben, ám ez egy igazán üdítő színfolt lett. Szerencsére Nouvel Hugues azaz HunoPPC emellett több más nagyszabású projektet is gondoz, de mázlinkra a nagy munkák után egy ilyen, a klasszikus időszakra visszamutató gyöngyszemet is felkarolt.

A Fade To Black a klasszikus Amiga release-ek méltán népszerű képviselőinek, az Another Worldnek és Flashbacknek a háromdimenziós (3D) folytatása. Mármint a marketingduma szerint. Az igazság azonban inkább az, hogy bár nevében a Flashback-re emlékeztet, főhősünk neve pedig egészen az Another Worldig mutat *(Conrad Hart)*, a program sokkal inkább egy önálló program, amelyben az Impossible Missionök köszönnek vissza, főleg az első szinteken. Ettől persze még nem rossz játék, sőt. Inkább csak azt érdemes tisztázni, hogy nem túl eredeti a koncepció.

A feladatunk ismét a jól bevált forgatókönyveket másolja. Főhősünknek meg kell állítania az idegen Morphokat a Föld elözönlésében és igába hajtásában.

Bár minden hozzávaló megvan, ahhoz, hogy egy klasszikus nagy játékot kapjunk, de sajnos a folyamatosan változó, rossz kameraállások és kínosan gyenge interfész túlságosan frusztrálóvá teszi a játékot és még a tapasztaltabb gémereket is nehéz feladat elé állítja.

A tesztgépünk egy G3-as Pegasos II, OS4.1.6-os rendszerrel felvértezve. Miután a teljes programot letöltjük, a maga csekély 560 MB-nyi adattengerével, már csak az exe megfelelő bemásolása választ el bennünket a starttól. Minthogy teljes értékű portról beszélünk, természetesen az intro- és átvezető animok audiovizuális orgiájáról sem kell lemondanunk. Nem tudom, mennyire kód-optimalizálás/bugfix vagy HW-erőforrás kérdése, de ezek a videók sajnos meglehetősen döcögősen mennek. De persze a tényleges játékhoz ez nem létszükséglet, azonban olyan tényező, ami segít teljes értékűvé emelni egy olyan programot, ami hosszú évekkel, sőt évtizedekkel korábban meg kellett volna érkezzen arra a géptípusra, amelyen az általa képviselt sorozat korábbi tagjai is méltán lettek világhíresek.

Úgy egyébként érdekes háttér-információ, hogy a „Nagy 3D-sítés" jegyében eltelt 90-es évek közepén ez a program már nem jelenhetett meg Classic Amigákra, azonban volt olyan democsapat, amelyiket ez épp eléggé irritálta ahhoz, hogy egy produkciójukban bizonyítsák, az Amiga igenis képes lehetne ilyen programokra is. Konrétabban, az Oxygen csapat Vision című demójában találkozhatunk néhány röpke másodperc erejéig erre a játékra emlékeztető képsorokkal.

Pillanatnyilag egyébként a program egyéb szempontok alapján is határeset. Az inventory kezelése, tárgyak felvétele például kritikán aluli, anynyira lassan reagál a program, hogy az ember esetenként hajlamos azt hinni, le is fagyott. És ami a kellemetlenebb, hogy ez utóbbi jelenség is elő tud fordulni. Mi már jeleztük HunoPPC felé a hibát, így elméletileg lesz hamarosan egy fixált verzió is. Ha ezek a jelenségek megszűnnek, onnantól viszont mondhatni kötelező darab lesz. **Reynolds**

**ÉRTÉKELÉS**

**AmigaOS 4.1**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 4 PONT |
| HANG | 4 PONT |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 3 PONT |

**Erősségek**

+ Hiánypótló játék és játékstílus modern AOS rendszerekre

**Gyengeségek**

– Az optimalizált verzióig csak X1000-en nem szaggat







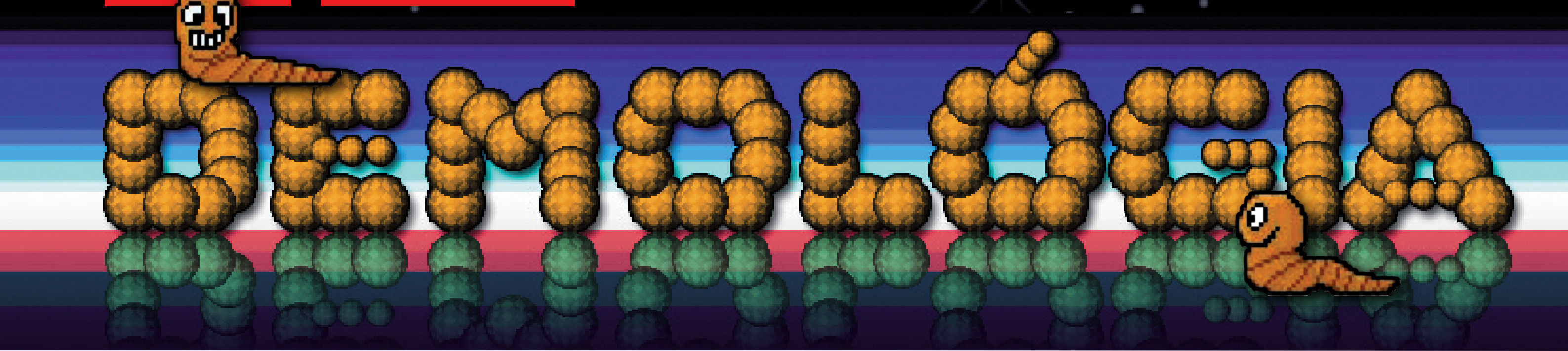












# Virtual Dreams: Absolute Inebriation (1992)

**A megszokottnál talán kicsit lassabban állt össze a hetedik Amiga Mánia magazin és vele együtt a Demológia is. Remélem, a tartalom kárpótol majd mindenkit a várakozásért. Mai alanyunk egy döbbenetes kétlemezes demó lesz. A hardver igénye mindössze egy Amiga 500-as, egy megabyte-ra bővítve. Lássuk, mire volt elég ez a vas 1992-ben!**

Virtual Dreams: Absolute Inebriation 1992-ből. Az évszám talán az ötszázas korszak egyik legjobb éve, nem volt még kész a trónörökös, az A1200 és a kis *„félezres"* hardverét már nagyon hatékonyan tudták programozni a nagyobb csapatok. Nos, ez a demó jól fogja szemléltetni az akkori lehetőségeket, mert technikailag minden komoly dolgot felvonultattak benne a srácok. Mindjárt egy teljes képernyős várkastélyt zoomolnak nekünk, hogy aztán a képváltás után a bejáratnál álló varázslót is megcsodálhassuk, miközben az a golyójával bíbelődik :). Az ilyen zoom effektek egyébként némi Blitter csalással működtek, legalábbis ami a vízszintes torzítást illeti. A függőlegeshez ott volt a Modulo, mely egész sornyi érték, vagy annak többszöröse esetén átugrik egy, vagy több sort a kirajzolásnál, így aztán, ha adatvesztéssel is, de vertikálisan lekicsinyíti a képet. Mókás dolgokat lehet vele véghezvinni, később még szerepet kap. A Virtual Dreams logó, csakúgy, mint a többi eddig látott grafikus elem a fura színvilágot leszámítva szép munka. Ezt követően jönnek az Amiga demókban már megszokottnak számító okosságok, ez esetben: *„Ha buborékok vannak a gyomrodban"* és *„kórus szól az agyadban"*, *„a fejedet pedig könnyűnek érzed"*, *„készülj fel a gatya részegségre"*. Na bumm, ez már igazi népnevelés. Persze tudom, hogy a cím, szó szerint *„abszolút ittasságot"* jelent, de ezt mi itt a Kárpát-medencében nemes egyszerűséggel *„tökrészegség"*, vagy még inkább *„gatya részegség"* néven emlegetjük.

Hogy a demónak végső soron mi köze ehhez, nem jöttem rá, hacsak nem az, hogy a coder merev részegen írta, na nem mintha olyan rossz lenne, épp ellenkezőleg. Brutál effektek következnek, tessék kapaszkodni. Mert az még rendben van, hogy a demó címét hirdető logót egy vízszintes hasábra *„feszítve forgatja"*, mert ez valójában csak Modulo trükk. De az már magasra teszi a lécet, hogy jön egy másik hasonszőrű hasáb, amin a csapat neve virít, majd e kettő egymás körül térül-fordul, miközben a hátrébb lévő mérete csökken, vagyis nagyon korrekt zoom rutinnal sikerült mindezt megspékelni.

Az biztos, hogy a Dual-Playfield üzemmódot hívták ehhez segítségül, melyben két, egymástól teljesen külön paraméterezett, 8 színű képernyőt kezelünk egy időben, ahol az átlátszóság egyetlen színregiszter dolga. E nélkül ez az effekt kétszer erősebb vasat igényelne. Blitter és Modulo regiszter nélkül meg kb. öt–tízszer. Ezért kellett minden vacakhoz *„pumpán"* minimum 50 MHz 386 akkoriban. Még úgy is, hogy ott Chunky üzemmódban nyomták, ami grafikusan sok előnyt rejt magában, de amiben a custom chipset jó volt, abban nem lehetett megverni a kor gépein. Mindez még nem elég, most a demó címét tartalmazó hasáb marad egyedül a képben, de ezt szeparált RGB fényforrások kerülgetik, vagyis külön zöld, kék és vörös. A hasáb oldalai pedig ennek megfelelően változtatnak színt.

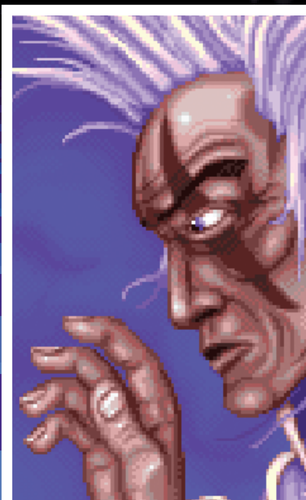
Ezután ismét Dual Playfield módba kapcsol, de a Virtual Dreams logó már nem hasábként, hanem *„lapra szerelve"* érkezik, akár egy jó kis Ikea bútor. Ezek a lapok pedig ellentétes irányban körbe forogják a központi hasábot. Semmi extra, éppúgy Modulo és Blitter zoom, de a látvány nagyon korrekt.

Ezt egy hosszabb töltögetés követi melynek időtartama alatt a gyorstöltő szinkroncsíkjait láthatjuk a képernyőn. Természetesen csak viccelek, ilyen utoljára C64-en fordult elő, ott is csak a régi időkben. Itt egy nyitott könyvre íródnak újabb okosságok egy versike formájában.

Aztán egy Virus következik. Nem, nem a Saddam de nem is a Happy New Year vírus. Hanem egy, az azonos néven futó Amiga játék demóbeli reprodukciója. Egy ősklasszikusról van szó, a checker-





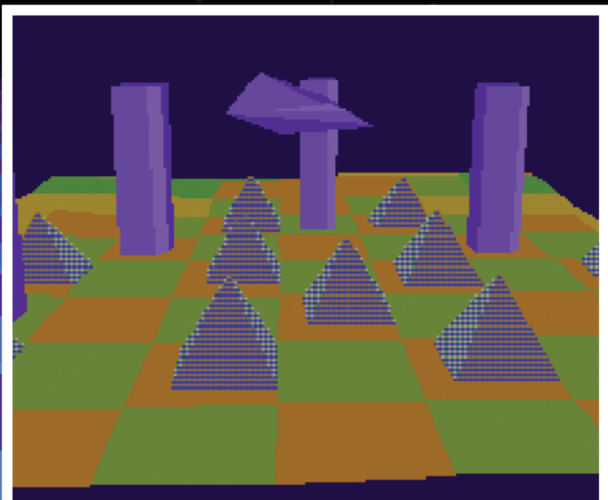


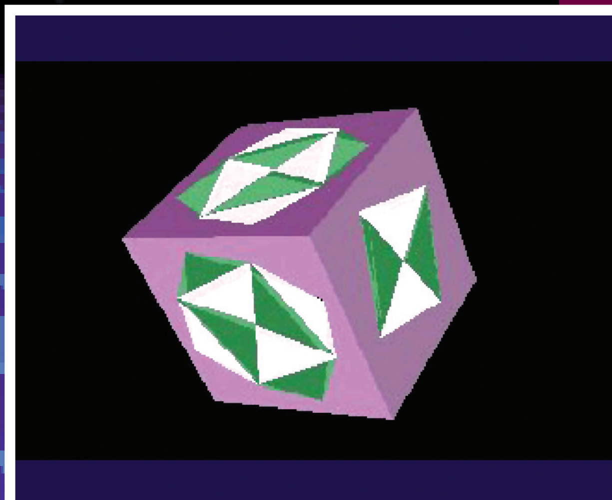



board vektor terep, az ismerős színvilág, a kis űrjárgány, egyszóval minden stimmel. Rövid ide-oda repkedés után járművünk megérkezik egy oszlopokkal övezett helyre ahonnan lendületet véve elhagyja a bolygót, mely ezt követően A500-hoz képest meglehetősen jól kiagyalt módon semmisül meg.
Ezt követően a demó technikai vonala is élesen vált, hisz látványos vektor kockákkal folytatódik némi áttetszőséggel megdobva. Közben újra meggyőződhetünk arról, hogy még mindig a Virtual Dreams és a Fairlight demóját látjuk, ezek forognak ugyanis jól designolt vektor logók formájában. Aztán egy nagyon látványos glenz vektor elem következik, mely idővel shining vektorként folytatódik. Igaz, nem szabadon mozgó fényforrással, hanem frontális fénnyel. Úgy, mintha a kamera lámpáját bekapcsolva rögzítenénk a dolgot. Ez számolásilag sokkal egyszerűbb, hisz mindössze azt kell tudjuk (*konvex sokszög esetén!*), hogy az adott felület felénk néz-e, illetve mennyire. Ezt egy a felületre merőleges vektor hamar megmondja, ráadásul ez eleve szükséges a láthatósághoz. Ilyen vektor rutint anno én is sikeresen összehoztam 500-asra, igaz, valamivel kevesebb felülettel, de a fent említett trükknek köszönhetően ez is meglepően jól mutatott. Valamelyik salvage könyvtárban még biztosan megvan a többi agyon-optimalizált effekttel együtt. :)
De vissza a demóhoz. Itt épp egy zselégolyó tűnik fel sárga csillagokkal az oldalán és szépen forog, pattog, és ahogy kell, deformálódik is. Roppant jól kitalált és megprogramozott effekt. Ezután a gömb checkerboard mintát kap, de ez szerintem már erősen mesterkélt, akárcsak az ezt követő glenz vektor, mely egy mozgó Copper plazma stencilt kapott. Nem rossz, de kicsit soknak éreztem. Ezután újra visszatér a shinig vektor object, ezúttal eltérő színekkel, majd rövid Copper plazma effektet látunk. Ezt követi egy ötletes alagút melyben shinig vektor objektumok repülnek szembe velünk. Ötletes, jól kivitelezett. Ezután egy roppant sajátos, de ultra cool csillagrutin érkezik, ahol a csillagokat buborékok helyettesítik, ráadásul forgás közben mosódnak, vagyis a motion blur effekt aktív. Visszatér a kis űrhajónk is, mely ide–oda repked a térben. Egy szó mint száz, ez az egyik legjobb starfield szimuláció amit 500-ason láttam. Aztán van itt még vektor a vektorban, sinus plotter, az egyes elemek közti váltás pedig pontokra bomló és azokból újfent összeálló metamorfózis segítségével történik. Szintén nem egy hétköznapi megoldás, ráadásul igényesen kivitelezett. Ismét némi vektor kalkuláció, amiből az utolsó érdekes, mely egy kocka, aminek az oldalain egy glenz vektor forog. A vége is csattanós, mikor is a kocka korrekt módon apró konfettikre robban.
Ezt már csak egy endpart követi, ahol a szokásos módon a készítőkről és a tartalomról tudhatunk meg némi információt, de egyéb említésre méltó dolog már nem történik, így itt az ideje, hogy kicsit összefoglaljam, milyen benyomást tett rám a produktum. A pixelgrafikai elemek elfogadhatóan néztek ki, de láttam már sokkal jobbat. Ellenben a zene minden tekintetben illett a látványhoz, jól megírt, nem túl tolakodó, de mégis meglehetősen fülbemászó a dallama. Az effektek terén, azt a keveset leszámítva, amelyek valami oknál fogva nem tetszettek annyira, csillagos ötös a demó. Jól összerakott, a hardver teljesítményét kellőképpen kihasználja, a látványelemek épp elég ideig vannak a képernyőn, hogy legyen időnk alaposan megszemlélni, de nem annyira, hogy unalmassá váljon.
Mindent összevetve nagyon jó cucc ez, bátran ajánlom téli estéken a nosztalgiázás iránti igény kielégítése céljából. Mert nincs annál jobb, mint a sötét szobában Amiga demót nézegetni.
Köszönöm figyelmeteket, találkozunk a legközelebbi Amiga Mánia hasábjain.

**Maverick**







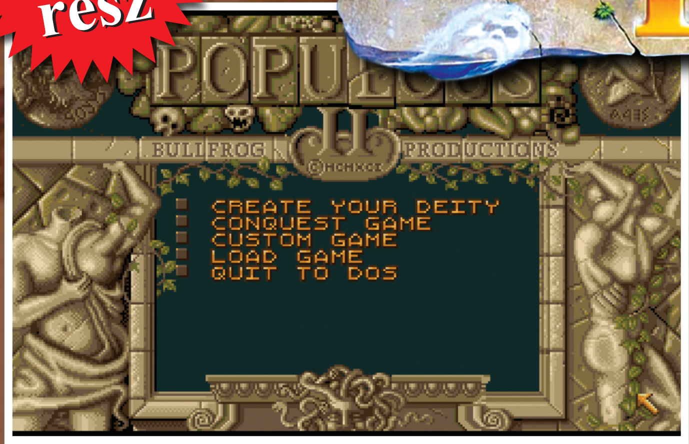
# Utazás idősíkokon át: Az ókor

Az őskort maga után hagyva történelmünk már jóval szerteágazóbb és sokrétűbb, igaz ez az ókori ember világképét, gondolkodásmódját és környezetét felvonultató játékokra is. Lehetőségeink már nem annyira behatároltak, mint az előző időszak jump'n'run példáival. A lényegesen kifinomultabb társadalmi, és kialakuló gazdasági rétegződések, módszerek és teóriák már messze több lehetőséget rejtenek magukban.

**2. rész**

## Populous II

Kiadó: Electronics Arts
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia
Év: 1991



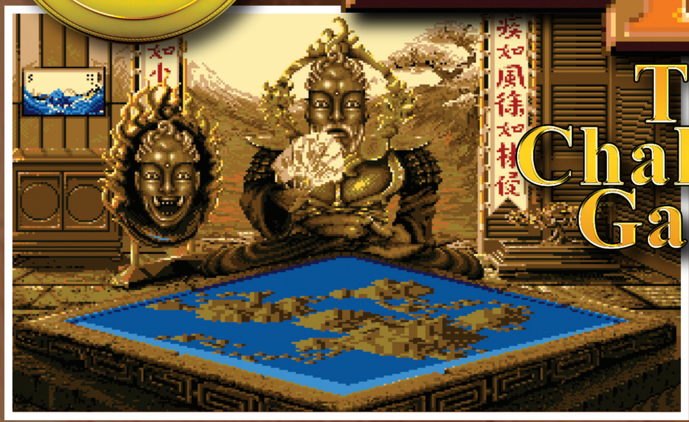



Ha már ennyire ragaszkodunk a Földközi-tenger környékéhez, érdemes ellátogatni a Peloponnészoszi félszigetre. Görög barátaink, amellett hogy (sok)istenfélő népek voltak, lelkesen építették városállami demokráciájukat – akár egymás kárára is. Ennek az időszaknak, minden építészeti bravúrjával egyetemben, méltó emléket állít ez a program. A Bullfrog gyakorlatilag ezzel alapozta meg későbbi hírnevét. A 3D izometrikus játéktér-megjelenítés remek részletességgel ábrázolja a korszak minden szépségét és árnyoldalát. Ez alkalommal tehát egy isten szerepét kapjuk a sok közül, amely győzelemre kell vezesse a népet riválisaival szemben, kiket a többi isten segít. Ehhez minden eszköz megengedett, hiszen hatalmunkban áll különböző varázslatokkal elgáncsolni más népek előmenetelét, miközben féltjük-óvjuk saját csoportunkat. Zeneileg a program gyakorlatilag semmit nem nyújt, az első rész főképernyőjén kívül más alkalommal nem csendülnek fel zenei hangok, ám a hangeffektusok kellően jól kiszolgálják a hangulatot ez alkalommal is. Egyben azt sem árt megjegyezni *(mi több, kötelező!)*, hogy két gépet összekötve egymás ellen is játszhatunk, ha találunk egy működő gépet és vállalkozó szellemű ellenfelet manapság. Az első rész egyébként inkább az általános fejlődés mentén haladt, a második ellenben kimondottan az ókori görög stílusjegyeket viseli magán.

## Populous II – The Challenge Games

Kiadó: Electronic Arts
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia
Év: 1992







Gyakorlatilag ez egy kiegészítő (extension), vagy data disk, ami azonban nem igényli a második rész meglétét, önállóan futó program. Lényegét tekintve mindenben megfelel funkcióit illetően azzal, leszámítva a grafikai elemeket, amelyek a címhez igazítva igazi távol-keleti környezetet varázsolnak a képernyőre. Egy kritika érheti csak ezt a változatot, miszerint a program ismeretlen okból lényegesen nehezebben birkózik meg a grafika képernyőre varázslásával, mint amit a 2. részben egyébként tapasztalhatunk.



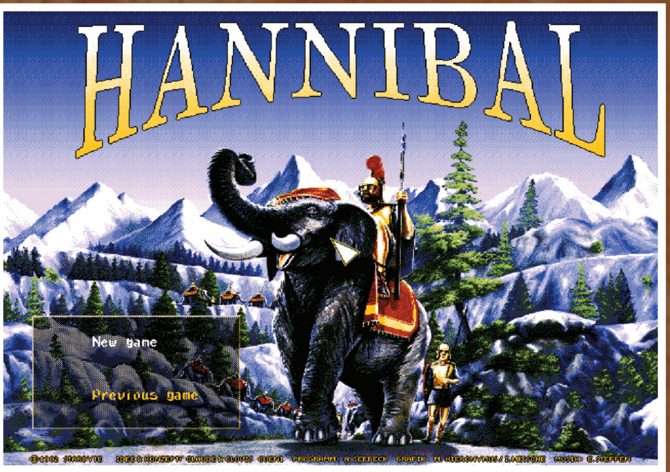
# THE CURSE OF RA

Kiadó: Rainbow Arts
Verzió: A500/A2000/CDTV
Stílus: logikai, fejtörő
Év: 1990

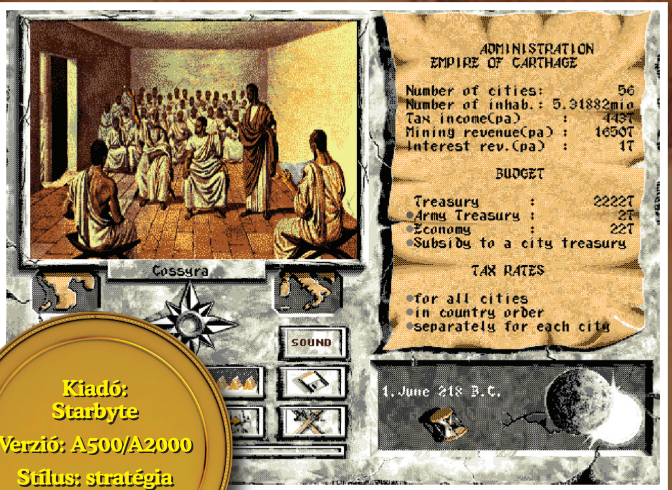





Logikai játék, az ókori Egyiptom világát idéző grafikai megoldásokkal. Logikai és arcade részek egyformán jellemzik a programot. Fontos tulajdonsága, hogy létezik CDTV változata is. Ez a modell meglehetősen kevés megjelent címmel büszkélkedhetett annak idején, így kivételes és ritka darabja lehet minden CDTV tulajdonos gyűjteményének. Digitalizált képek és hangok illetve a remek játszhatóság segít megfejteni a rejtvényeket. Egyre erősödő nehézségi szinteken át juttatja el a játékost a későbbi pályákra, majd a kaland végéhez.




Mint azt nem nehéz kitalálni, az ókori Róma ellen kell felvonulni ezúttal is, lévén a program névadója, és a Római birodalom nézetei némiképp ellentétesek voltak. Minthogy Hannibal jó vezetőként logikusan maximalista volt, úgy vélte, nem elég mindössze megvédenie népét és birodalmát, de a rómaiaknak a Föld színéről való teljes eltörlése adhat csak megnyugvást számára, miután oly hirtelen haragra gerjedt azok birodalomépítő szándékán. Ez alkalommal tehát mi is nekivághatunk a nagy utazásnak, hogy sikerre vigyük, amit neki nem sikerült és fordíthatunk a történelem menetén.
A játék 4 lemezen foglalt helyet és állítólag a WHDLoad előtti időkben egy kínszenvedés volt a rengeteg töltögetési idő miatt. Egyébként grafikailag és hangulatában remek anyag, a Starbyte mindig jól oldotta meg a feladatát.

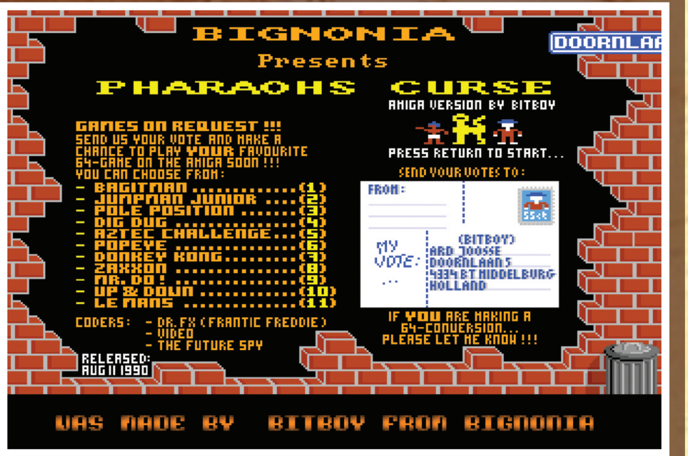



Kiadó: Starbyte
Verzió: A500/A2000
Stílus: stratégia
Év: 1992



Kiadó: Bignonia
Verzió: A500/A2000
Stílus: akció
Év: 1990

# The Pharaoh's Curse




Ez a játék kicsit kilóg a sorból, ugyanis nem Amigán jelent meg, hanem C64-ről lett átírva. Úgy mellesleg a Bignonia nevű csapatnak nem ez az egyetlen ilyen munkája, több klasszikust hoztak át a 8 bites legendák közül. Ebben a programban kincskeresésre vállalkozhatunk egy hatalmas, földalatti labirintusban. Mindenhol csapdák, ellenfelek várnak ránk, hogy soha ne jussunk ki élve ebből a halálos küldetésből. Mivel a játék konverzió, nem pedig remake, így az eredeti grafikát és hangot kapjuk, hogy maximális legyen az élmény.

# M.A.C.E.





Húsz évvel első játékteszt cikkem után most már bevallhatom, sosem voltam egy hardcore gamer. Beleszerettem a játékokba az első fotóról, ami egy Atari konzolról készült és imádtam a C64, Amiga játékokat. Kevés játék volt, azonban amit hosszú ideig, akár a végéig élvezettel toltam. Ami a játékok tartalma mellett viszont mindig felkeltette a figyelmemet, a technikai kivitelezés. Egy játékban is a scene demók jellemzőit keresem. Műkedvelő játékfejlesztőként ébren rendkívül lenyűgöznek az elegáns, technikailag kiforrott, a *„megfelelő"* hardver kereteit feszegető játékok, és ha álmodom, pont olyanokat fejlesztek.

A Commodore vonal – vagyis ami szót érdemel – számára mindig is az egyik legjobban fekvő játékstílus volt a már milliószor újragondolt *„űrben haladós lődözős"* alapkoncepció, röviden SMUP azaz magyarul Shoot'em Up.

A játékipar rövid története során már megkínáltak minket minden irányba haladó űrhajókkal, lövöldöző darazsakkal, madarakkal, föld fölött és alatt, emberi testben és számítógép belsejében elburjánzott célpontokkal.

A Shoot'em Up játékok fő jellemvonásai – és ezt most a már FPS-en nevelkedett generáció kedvéért – az, hogy nincs megállás. Ahogy létünk zuhan az idő dimenziójában, az általunk irányított izé is úgy halad a játék befejező képernyője felé. Mindeközben a teret átható nullponti energiából materializált, vagyis korlátlan mennyiségben rendelkezésre álló lövedékét szórja szerte. Az út egyes pontjain megjelenő gigantikus akadályok, egy az arcade gépek gazdaságos üzemét biztosító, az *„ezértapénzérttittazidejebefejezned"* maradványaként tűnnek fel. Ezeket nemes egyszerűséggel csak Boss-nak, Főnöknek nevezzük. A recept tehát éppen ennyi, némi különbséget csak a fűszerezés jelent.

Az elmúlt három lapszám alapján ezt az oldalt tekintve joggal érezheti az olvasó, hogy az Amiboing stúdiójának bérelt helye van az újságban. Bár a korábban megszokottnál nagyobb kihagyással jelentkeztek legújabb shmup őrületükkel a MACE-val, valahogy nekünk is sikerült igazodni hozzájuk a megjelenéssel.

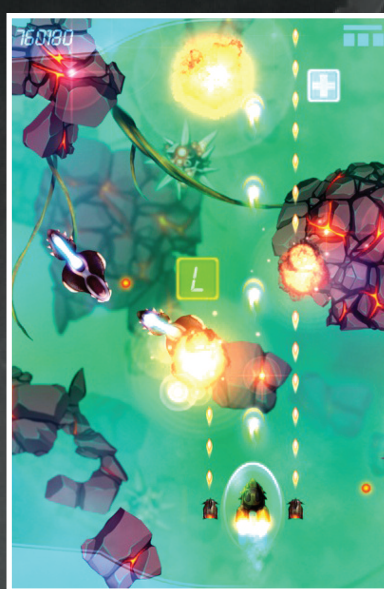
A játékról már több alkalommal is fellebbent az a bizonyos digitális fátyol, hiszen már a fejlesztés ideje alatt több rendezvényen is megjelent a monitorokon. Most, hogy megérkezett szerkesztőségünkbe is (van nekünk olyan?), már biztosak vagyunk benne, hogy akinek valamit is jelent a *„Shoot'em Up"* kifejezés, az nem fogja megállni, hogy ne tapassza zsibbadásig hüvelykujját a tűzgombra.



Azt hiszem, a sztoritól nyugodtan eltekinthetünk. Mindenki kitalálhatja magának milyen ügy érdekében lövi halomra a galaxis három szegletén végigaraszoló űreszköz útjába tévedő MINDENT.

Nem titok (főleg ha képek is kerültek az oldalra), hogy a műfajhoz legjobban illeszkedő sci-fi színhelyet választották a fejlesztők. A sokat bizonyított elemeket sem voltak restek elemelni a műfaj szakállas darabjaitól, mint a fejleszthető fegyver arzenált, a mindent elsöprő bombát, a védőpajzsot és az egyéb felszedhető cukiságokat.

Ami viszont Amigás téren nem szakállas a játékban, hanem egyenesen naprakész, az a grafika. A vizuális élményről már az oldalon látható képek is árulkodnak, de mikor Thomas Claus grafikái megmozdulnak az olyasmi, amit kifejezetten Amigára készült játékban még nem láthattunk. Az akár HD felbontásig feltornászható képernyőn – bár kissé sablonos –, de azért mégis lenyűgöző aszteroidamező bontakozik ki. A parallax háttér igazi mélység be-



# AmiBoing









nyomását kelti, míg a hardveresen forgatott aszteroidák, űrketyerék dinamikus tánca oly folyamatos, mintha patak vizére hullott fűzfalevelek sodródó játékát látnánk. Ez utóbbi remekbe szabott költői kép azonban senkit ne tévesszen meg.



A játék minden pillanata intenzív akcióval telik, szóval nem sok idő van gyönyörködni a díszletekben.

Szerencsésebb helyzetben van a fejünk oldalára nőtt érzékszervünk. Sascha Theel több mint félórányi eredeti zenéje masszírozza fülünket játék közben jól beloopolva. Műfaji besorolását rábíznám szakavatottabb szerkesztőinkre (valaki?), mindenestre rés nélkül illeszkedik a játék egészéhez. A szerzőről érdemes megemlíteni, hogy zeneszerzői pályafutását a legendás C64-en kezdte, majd a drága Paulán csiszolta tovább, a demo scene aktív tagjaként. *(Egy kis reklámszünet: http://www.reverbnation.com/saschatheelofficial)*

Az egész játék hozza az Amiboing csapattól megszokott minőséget. Állítólag sokat fordítottak a különböző gépeken alkalmazható optimalizálásra is, így minden OS4-es hardveren élvezhető a játék. Saját szemem szolgáltatta bizonyítékom van rá, hogy még a Sam440EP-es (1280×1024-ben alacsony részletességű módban 74–105 fps, közepes részletesség mellett 48–105 fps és legjobb részletesség esetén 26–36 fps-t mértünk 440EP Mini-ITX esetén alaplapi grafikuskártyával) és a mikro A1 is kifogástalanul elboldogult a játékkal.

**ÉRTÉKELÉS**

**AOS4, Android**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 5 PONT |
| HANG | 5 PONT |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 4 PONT |

**Erősségek**

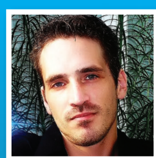
+ Összetett, részletgazdag és változatos

**Gyengeségek**

– Még erőgépeken is nehézkes, lassú

A játék megvásárolható fizikai valójában is, kis kézikönyvvel, dobozzal az Amiga kereskedőknél, de a *www.amiboing.de* oldalon elektronikus formában is hozzájuthatunk. Ugyanott figyelemmel kísérhetjük helyezésünket is a globális ranglistán. Ennyi. Vége. Mennem kell megmenteni a világot! **Lázi**

## SASCHA THEEL



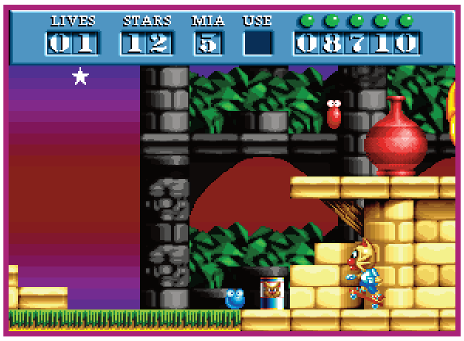
A 41 éves zenész jelenleg a Heading For Tomorrow hangzatos nevű német együttes énekeseként első albumuk kiadása előtt áll. Bár zenei érdeklődésének elejétől énekelt, első saját szerzeményeit C64-en komponálta. Később, már Amiga trackerek segítségével SMT néven jegyez modulokat, az Alpha Flight, az Infect, majd az Artwork csapat demóihoz. A Symposium 1996 partin nevéhez fűződik a nyertes *„The Gate”* demo zenéje. A nem kifejezetten ismert Pioneers űrstratégiai játék zenéit is ő szerezte, de találhatunk tőle az RKO-n is remixet. De zenéről olvasni teljesen hasztalan, íme, néhány link, ahol felcsendülnek alkotásai:

*http://hol.abime.net/5634*
*www.facebook.com/saschatheelofficial*
*http://aminet.net/demo/aga/TheGate.lha*





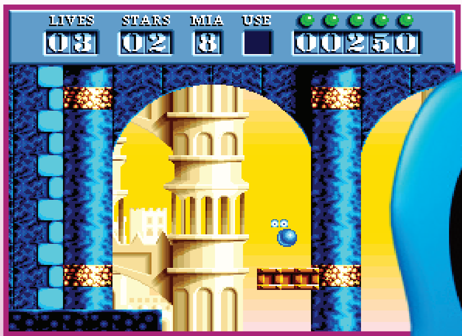
A 2013-as év egyik legnagyobb szenzációja a Putty/Silly Putty játékok folytatásának, a Putty Squad-nak megjelentetése volt. Az eredetileg 1993-ra tervezett kiadás mindenféle indokokra hivatkozással egészen tavaly karácsonyig lett elhúzva, a végletekig csigázva a játékosok fantáziáját, hogy létezett-e egyáltalán teljes változat valaha is.





Az eredeti dátum nagyon rég volt, főleg ha az idő mértékegységeit a számítástechnika, ezen belül is az Amiga léptékeihez igazítjuk. Mindenki számára világos a folyamat, 1985-ben megjelent az Amiga, 1993–1994 magasságáig dömpingszerű programáradat, majd gyors hanyatlás a Commodore csődje után, mely időszakban még több, majd egyre kevesebb SW és HW cég vegetál az összedőlt birodalom romjain.

Ennek is köszönhető, hogy a márka bukása több fejlesztést is magával rántott, hogy messzire ne tekintsünk, a fent nevezett játék is ilyen.





# Putty Squad

## 20 évvel később












Pedig a képlet rém egyszerű volt, a csőd után még aránylag nagy felhasználó-bázis várta a megújulást, a csodát. Az idő tájt egy ilyen kaliberű program nagy visszhangot és szép értékesítési számokat kaphatott volna, főleg mivel a játszható demo is kiváló minőséget mutatott, ergó a siker garantált. Nos, lett volna. A System 3 akkor meghozta az első rossz döntését, jegelte a programot. Innentől számítva pár év múlva a kíváncsibb user-ek elkezdték piszkálni a kérdést, vannak-e olyan gyöngyszemek, amelyek valamiért süllyesztőbe kerültek, holott igény lenne, vagy lett volna a megjelenésükre. Majd két évtizedig senki nem tudott biztosat erről a produkcióról, mígnem az utóbbi egy-két évben elkezdtek mindenféle hírek kiszivárogni. 2013-ban a System 3 bejelentette, hogy a PS megjelenik modern konzolokra, ami megint csak táptalajt adott a valószínűleg létező, bár folyamatosan titkolt Amiga verzió felbukkanására. És íme, tavaly év végén, a Karácsonyi eufóriát meglovagolva a cég előállt a full Amiga verzióval is. Mindenki boldog, *(aki megérte, hiszen 20 év nagy idő, még emberi léptékkel mérve is)* mindenki elégedett, *(aki játszott a demo verzióval és emlékszik rá, milyen volt egy videojáték két évtizeddel ezelőtt)* az álom végre teljesült. A System3 persze elkövetett még egy hibát, a nosztalgiára építkezett a modern release esetében is, így a jelenkori verzió több neves portál szerint is elmaradt az elvárható minőségtől.

Persze ez több oldalról vizsgálható kérdés. Egyrészt ha nosztalgia, akkor teljesen rendben van, hogy nem HD felbontású 3D-s grafika folyik a képernyőn, továbbá ez egy szigorúan mászkálós ügyességi játék, tehát nem kell túlkomplikálni egypár könnyebb logikai feladványon kívül a megoldás menetét. Azonban azt mindenkinek figyelembe kell vennie, hogy a játékfejlesztés drasztikusan megfordult, olyan szinten lett ipari méretű, hogy naponta jelennek meg ennél komolyabb audio-vizuális orgiát biztosító produkciók, és ennek a sodró folyamnak a tetején nem sokáig lavírozhat senki egy ennyire szerény lehetőségekkel felvértezett programmal. Arról nem is beszélve, hogy *(az Amiga verzió legalább is)* a játékmenetet tekintve nem változott és ez két dolgot biztosít igen rövid időn belül. A játékos nem fogja érteni, mi a feladata, mert nem rágja senki a szájába, mindenféle színes nyilak meg animációk segítségével, másrészt pedig igen gyorsan szentháromságot kap a gép *(reset, Ctrl+A+A)* és hiába volt a 20 év várakozás. De végül is mi az, amire 20 évet kellett várni?

A Putty játékok mindegyike ugyanarra a koncepcióra épül, oldalnézeti mászkálós őrület egy kis logikai fejtöréssel fűszerezve. A két lemezes játék grafikailag szépen ki van dolgozva, a zenék és hangok pedig jól kiegészítik az összképet. Ami nagy változás az elődökhöz képest, az a lényegesen jobb játszhatóság. Szerintem ember nincs és nem volt a Földön, aki a Putty-ban el tudott jutni csalás nélkül a harmadik pályára. Itt azonban már sokkal kiegyensúlyozottabbak az erőviszonyok, továbbá az is kiemelten fontos szempont, hogy a főhősünk irányítása rengeteget javult, ami egyrészt a hangulaton, másrészt a játszhatóságon dob sokat. A korábbi verziókban is jópofa volt, ahogy karakterünk sietve kapkodta hmmm... lábnak nevezhető gombócait, azonban itt végre valódi dinamika került elő és nem csak ugrani tudunk kellően nagyot, de a játékteret bejárni is lényegesen rövidebb idő alatt tudjuk. Szempont, mert 2014 ide vagy oda, egy csiga tempójával végigkúszni több képernyőnyi játéktereket, lássuk be, nem felhőtlen öröm.



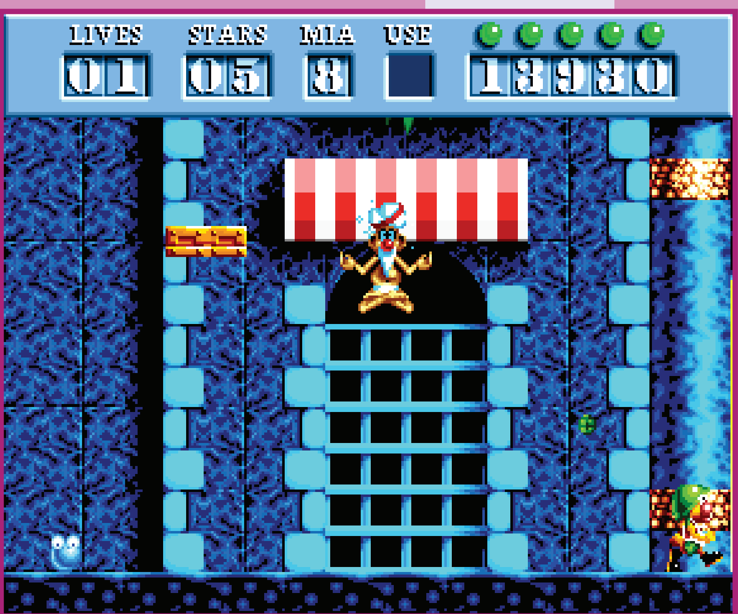
Elvileg a program nem igényel AGA chipset-et, de ebben a kérdésben *(Chip RAM igény, 68EC020 utasítások a kódban, stb.)* még nem zárult le a vita teljes egészében. Szerencsére WHDLoad-os install már a megjelenést követő napokban született hozzá, így akinek van eredeti vasa, az tud a lemezképek kiírása és drive-kattogás nélkül is nosztalgiázni egy kicsit. Azért összességében nem egy rossz játék ez, sőt. Csak nem kellett volna félretenni akkor, mikor a master lemezekre felkerültek az utolsó bitek két évtizeddel ezelőtt. **Reynolds**

### ÉRTÉKELÉS
**Amiga 1200**

GRAFIKA 5 PONT
HANG 4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 4 PONT

**Erősségek**
+ Stílusos, szórakoztató játékmenet

**Gyengeségek**
– 20 évet késett :)








# Gee Bee Air Rally



**Vannak programok, amelyekkel különböző módon újra meg újra összefut az ember, de valahogy mindig kitér a behatóbb vizsgálat elől. Nem volt ez másképp nálam a Gee Bee Air Rally esetében sem. Több okból is óvakodtam megnézni alaposabban, egyrészt azért mert az Accolade jegyezte, másrészt pedig, mert 1987-es játékról van szó, és bennem is volt egyfajta prekoncepció, hogy az igazán jó anyagok egy-két erős kivételtől eltekintve mind a 90-es években születtek.**




Az elsődleges érv azért esetünkben az Accolade-hez kötődik. A legismertebb programjuk ugyebár a Test Drive és különböző manifesztációi voltak (ezekről majd talán egy másik alkalommal értekezünk) amelyekre egyformán jellemző volt a sajátságos hangulat, remek témaválasztás, ám csapnivaló kivitelezés. A Test Drive addig szórakoztató számomra, míg bogarászhatjuk a választható autók technikai paramétereit, majd megcsodálhatjuk a nekünk tetsző példány kigördülését a képernyőről, egyébként a játék maga gyakorlatilag játszhatatlan, a darabosan mozgatott grafika miatt.

Szerencsére ez nem áll a G.B. Air Rally-re. Ugyan a menürendszer nincs agyon dizájnolva, sőt inkább spártaian egyszerű, mégis az állóképek minősége, valamint a játék mozgatórutinja és a verseny közbeni grafika igazán elismerésre méltó a kor anyagaihoz képest.

A program egyébként leginkább az 1000 Miglia c. autóverseny légtérbe emelt alteregója, az átvezető képek gyakorlatilag tökéletesen passzolnak a stílushoz. A magam részéről amúgy mindig tetszett ez a 1930-as évek hangulata, talán ezért is tetszik mindkét program.



Az Air Rally-ban összesen 16 pályán bizonyíthatjuk rátermettségünket, melyek lebegő bójákkal vannak kijelölve. Verseny közben lendületesen mozgatott grafikai elemek között kell kerülgetnünk a többi versenyzőt, miközben óvjuk gépünket minden ütközéstől, akár a többi gép, akár a pályát jelző bóják amortizálják le a mi járgányunk, az eredmény előbb-utóbb csúfos bukás lehet. Tréfás egyébként, milyen változatos helyeken érhetünk *„földet”* ilyen esetben, a disznóóltól kezdve a cowgirlek által kezelt farmon keresztül a sivatagig bármi várhat ránk, leszámítva persze a győzelmet.

Sikeres versenyzés esetén rendre bónuszpályákon repkedhetünk, ahol a cél minél több lufi kidurrantása.

A rendes versenypályákon egyébként fontos szempont, hogy a kijelölt repülési zónában kell maradnunk, ha azt elhagyjuk, egy *„off-course”* felirat is figyelmeztet bennünket.




A játszhatóságra ez esetben nem lehet panasz. A repcsink egyidejűleg irányítható joyjal és billentyűzettel is, nem kell külön megadni, mit szeretnénk használni. Kimondottan pozitív dolog, ha az embernek nincs kéznél megfelelő irányítója. Mindent összevetve egy remek játékról van szó, amely remek kikapcsolódást tud nyújtani többszöri nekifutásra is, ráadásul csak egy lemezt foglal el. Igen, ez fontos lehet minden olyan felhasználónál, aki manapság kezd az Amiga programkínálatával ismerkedni. Csak ajánlani tudom, nem csak esős délutánokra.

**Reynolds**

| ***ÉRTÉKELÉS*** | |
|---|---|
| **A500 1 MB** | |
| GRAFIKA | 5 PONT |
| HANG | 5 PONT |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 4 PONT |

**Erősségek**
+ Összetett, részletgazdag és változatos

**Gyengeségek**
– Még erőgépeken is nehézkes, lassú














# Freeserf



## Egy újabb klasszikus játék OS4-re

Ő szintén szólva a Settlers volt számomra mindig az egyik legkedvesebb stratégiai játék a Classic vonalon megjelent programok közül, csak a Populous II, a Theme Park és a MegaLoMania vehette fel vele a versenyt abban a tekintetben, hogy melyikre mennyi szabadidőmet áldoztam. (Más szempont szerint értelemszerűen szükségtelen lenne bármiféle összehasonlítást eszközölni, mivel bár taktikázni kell mindegyikben, a körülmények lényegesen eltérnek…) NextGen rendszereken ugyan szép számban vannak fantasztikusabbnál fantasztikusabb RTS játékok, de nekem valahogy mégis ez maradt az etalon. Nemrégiben azonban felragyogott a fénysugár minden OS4-et használó boldog(talan) gamer számára, így nekem is, mivel megjelent a fent nevezett port erre a rendszerre is.

Aki valami lehetetlen ok miatt, (mondjuk pl. mert hermetikusan elzárva élt az elmúlt 20 esztendőben) nem ismerné a játékot, a körülményekről dióhéjban: Adott egy mesebeli világ, ahol 32 küldetést végrehajtva kell elfoglalnunk és boldog békességben kormányoznunk minden talpalatnyi földet. Ezt, ahogy egy valamirevaló birodalomépítő tenné, természetesen egy virágzó gazdasággal megtámogatott, jól kiképzett hadsereg segítségével tudjuk abszolválni. A játék kellően aranyos formátumban valósítja meg a stratégiázás minden részletét, a gazdaság fejlesztése például élelmiszertermelésben (farmok, búzatáblák, halászat, stb.) feldolgozásban (malom, pék, hentes stb.) illetve bányászat, valamint ezekre épülő ipar segítségével valósítható meg. Birodalmunk minden tagja hasznos és szerves része kis társadalmunknak, ha más okból nem, hát, mint besorozható katonaság tagjaként veheti ki részét a dolgos hétköznapokból.

Okosan kezelve tehát a rendelkezésünkre álló eszközöket először remek mintagazdaságot építhetünk, amely aztán leigázva a gonosz ellenséget büszkén hirdetheti dicsőségünket. A dolog *„szépséghibája”* mindössze a küldetésenként változó terep adottságok és rendelkezésre álló nyersanyagok egyre csökkenő mennyisége…

A pillanatnyilag rendelkezésre álló verzió tömörítve is könnyed 30 MB, ami nem tartalmazza a játék grafikai elemeit. Ebben több érdekes gondolkodnivalót találhatunk, egyrészt, hogy mennyire zseniális volt a szoftverfejlesztés a 90-es években, mikor a játék úgy volt 3 lemez, hogy az első kettő az intro és endsequence-t tartalmazta, tehát a tényleges játék a 3. lemezen volt megtalálható és persze indítani is lehetett róla, megkerülve ezzel a kellően jópofa, ám hosszadalmas bevezető sokszor ismételt megtekintését. Másrészről, mivel a program nincs újrarajzolva, így vizuálisan kb. ugyanazt kapjuk, mint annak idején az Amiga verziótól, annyi apró eltéréssel, hogy a játék képernyője 640×480-as, ez konkrétan a PC-s VGA verzió sajátossága volt a megjelenéskor.

Ami a hangokat illeti, nos itt aztán van 16 bites hangminta dögivel, ettől elsőre némiképp idegennek hat az amúgy megszokott zene, de azért hosszabb távon ki lehet békülni a hangzásképpel.

A program amúgy a 0.1-es verziónál tart, így vannak még megoldásra váró feladatok a készítő előtt. Ilyen például, hogy játékállást menteni a program nem tud. Ugyancsak hiányzik még egy tisztességes menürendszer, ami a játéknak megfelelő körítést adna, valamint egy dolog a játékmenetben még hibádzik, mégpedig az épületek felhúzásakor nem látjuk, hol tart a mester a nagy kopácsolás közepette, látszik az alapkő, a kész szerkezet és a belakható házikó, mint három állapot. Ez némiképp zavaró tud lenni játék közben, mivel nem azonnal eldönthető, van-e minden nyersanyag kéznél, vagy emberünk csak reméli, hogy határidőre végez az ingatlannal. Végül egy talán kisebb fajsúlyú probléma, hogy a statisztikákat bemutató ablakban a diagramok nem működnek, így nem tudnak segítségünkre lenni a döntéseinkben.

Azt kell, hogy mondjam, a magam részéről igen pozitívnak tartom ennek a játéknak a portolását, egyre több olyan örökzöld program elérhető végre OS4 alatt, amik annak idején legendássá tették a gépünket, jó ezekkel modern környezetben újra találkozni. Kíváncsian várom a javított, teljesebb verziót, verziókat.

**Reynolds**






# STRIFE

Őszintén szólva, nekem ez év tavaszáig semmit sem mondott a Strife cím. Lehet hogy régi darab, de nekem a 90-es években a barátaim nem kérkedtek vele, mennyire nagyszerű program is ez, sőt a hazai újságok sem hozták címlapon, így érthető, hogy meglehetősen keveset tudtam róla. Pedig a téma alapvetően érdekes, lévén a fantasy mindig tudja piszkálni az ember fantáziáját. Az Ultima Underworld, a Pathway into Darkness mellett ez az egyik első FPS-RPG.

**Az első nagy FPS-láz hozta magával ezt a játékot is, amelyet eredetileg a Cygnus Studios dolgozott ki az id Software számára. A projekt végül le lett állítva, amikor a (Cygnus) cég alapítója, Scott Host elköltözött és kiszállt az üzletből. Ezt követően a Rouge Entertainment vette át a fejlesztést, majd jelentette meg a végeredményt. Az eredeti forráskód egyébként valamilyen úton-módon elveszett, így a különböző portok a Doom forráskódjaira épülnek. Ezek közül a legtöbb az eredeti lehetőségeket biztosítja a nem Amigás verziók közül, csak egy biztosít nagyfelbontású grafikát, egérrel történő irányítást és nagyobb szabadságot a módosított verziók futtatása terén.**

**A történet röviden: egy különleges világban vagyunk, melyet egy sötét vallás, A Rend ural. Ezt kiborgok alkották, akik erőszakkal alakítják át az embereket saját létformájukra. A játékos szerepe a lázadók erőinek, melyet Macil vezeti, egy tagját alakítani. Az ő feladata a misztikus tárgy, a Sigil minden darabjának begyűjtése, amellyel azután kiiktatható a Rend három vezére, a Programozó, a Pap és a Loremaster. Ezek után egyenes út vezet a mögöttük és a Rend mögött álló misztikus idegen, az Entitás elé, amely irányítja a Rendet.**

**A végső gonosz elpusztítása több végkifejletet is hozhat. A jobbik megoldás, amennyiben a játékos hitt Macilben korábban, hogy véget érnek a harcok és megkezdődik az emberi civilizáció újjáépítése. A rosszabbik, (ha az Oracle-nek hitt), hogy a Rend továbbra is létezik, csekély reményt hagyva a túlélőknek az életben maradásra. Ha hiszünk az Oracle-nek, a történet drasztikusan lerövidül, a teljes katakomba és bányaszekció kimarad, és lényegesen nehezebbé válik a főellenfelek legyőzése. Ha pedig elbukunk valamelyik küzdelemben, úgy az Entitás megszerzi a teljes Sigilt, amely után a legrosszabb befejezés következik, az emberiség kihal. Ugyanezt a végkifejletet látjuk egyébként akkor is, ha bármilyen csalást használva jutunk el a játék végéig.**

**A világ egy nagy, összekapcsolódó környezet, nincs szintekre osztva, mint a legtöbb 3D-s játék, abból az időszakból. Ezzel ellentétben a játékos egy központi területről indulva járhatja be az egész területet, amely tartja a formáját, amennyiben a játékos mozog benne, hasonlatosan, mint a Hexennél, ami egyébként szintén Raven fejlesztés. Másik fontos tényező még a lehetőség párbeszédet lefolytatni bármelyik NPC-vel, továbbá egyes döntéseknek hatásuk lehet később, a teljes játékmenetre.**

**Amigán nem vagyunk elkényeztetve 3D-s fantasy játékokat illetően, konkrétan a Legends of Valour, illetve az Ambermoon az a két ismert mű, amely ezt a stílust képviseli, illetve az Albion c. eposz egy korai demója enged betekinteni egy végleges formátumban soha meg nem jelent program hangulatába. A Strife némiképp eltér ezektől, mivel a fantasy és sci-fi speciális egyvelegéről beszélünk, ahol jól megfér egymás mellett a mágia és a high-tech környezet.**

**A port egyébként üdítő színfolt nemcsak az idei, de az elmúlt hosszú évek kínálatához képest is. A gépigénye elég konkrét, mondhatni kis halmazt fed le, AGA chipset és minimum 030-as processzor kell neki. Sajnos kijelenthető, hogy még 040-en is döcögős a képfrissítés, főleg ha nagy külső helyszínen kell barangolnunk. Kijelenthető, hogy 060-on futtatható megfelelő minőségben, és ez gyakorlatilag igen szűk tábor számára jelent felhőtlen szórakozást. Ettől függetlenül mégis egy olyan gyöngyszemről van szó, amelyet mindenképp érdemes behatóbban tanulmányozni.**

**Reynolds**

## ÉRTÉKELÉS

**min. A1200/030**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 4 PONT |
| HANG | 3 PONT |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 4 PONT |

**Erősségek**
+ Teljes konverzió, stabil kód
+ Hangulatos játékmenet

**Gyengeségek**
– Nem RTG-s
– Csak 060-on élvezhető













# Interjú

Egy meglehetősen különleges interjú következzen most, alanyunk nemrég kezdett el 68K Amiga kódolással foglalkozni. Első programja egy játék, amely több szempontból is különleges. Egyrészt sok tekintetben hasonlít a Doom-ra, másrészt egy komplex történetet bemutató RPG is, emellett a legszebb a dologban, hogy AGA gépeken fut, nem lebecsülendő sebességgel. Úgy gondoltuk, mindenképp ide kívánkozik annak az embernek a bemutatása, aki 2013-ban drága idejét, és egyéb erőforrásait nem sajnálva azzal tölti a mindennapjait, hogy Classic gépeken futtatható, kereskedelmi minőségű játékot biztosítson számunkra.

***AM: Kérlek mutasd be Magad a legfontosabb „mérföldköveket" illetően.***

*Lantus360:* Helló, a nevem Dimitris, azaz Lantus360. Elég ismert vagyok XBox homebrew fejlesztésekkel kapcsolatban, illetve XBox 360 anyagok révén. Én portoltam a P-UAE-t XBox 360-ra nemrég, de szerintem a legismertebb munkám az xSnes9x nevű SuperNintendo emulátor XBox 1-re.

***AM: Mikor kerültél először kapcsolatba az Amiga számítógéppel, volt-e bármilyen korábbi fejlesztésed erre a platformra?***

*Lantus360:* Igen hosszú ideig voltam tulajdonosa Amiga hardvernek, de az utóbbi időkig egyáltalán nem fejlesztettem rajta semmit. A 80-as évek végén kaptam meg első A1000-emet, akkortól volt több különböző gépem is az évek során.

***AM: Mi vezetett vissza Téged az Amigához? Ha jól tudom, eltelt egy bizonyos idő úgy, hogy nem rendelkeztél géppel.***

*Lantus360:* Elég sokáig váratott magára, hogy legyen egy A1200-m, az első AGA Amigám amire régóta vártam. Aztán szerencsés módon hozzájutottam egy Blizzard 1260-hoz, nem sokkal később. Miután belemerültem a játékba vele, elkezdett érdekelni a programozása. Csodáltam, mire képes egy igazán gyors gép.




***AM: Hogyan jutottál el a döntésig, hogy portolj egy játékot? Miért a Strife mellett voksoltál?***

*Lantus360:* A Strife régóta érdekelt. Játszottam az eredetivel, ami még 1996-ban jelent meg, egyszerűen nem tudtam abbahagyni! Ez egy FPS, RPG elemekkel, ami igen különleges kombináció volt, nagyon egyedi, abban az időben. Teljes kaland-vonal és alfeladatok, mind beillesztve a Doom megjelenésébe. Egyértelműen megéri megismerni, az egyik olyan játék, amit gyakran félreismernek, elmellőznek. Amikor a Doom forráskódja szabaddá vált, nyilvánvalóan rengeteg engine született meg, a legelsők az ADoom és a DoomAttack voltak Amigán. A Strife kicsit más, mivel módosított Doom-engine-je volt, amit ezért sokáig nem lehetett játszani DOSBox nélkül. Csak nemrég készült két szabadforrású port,ami támogatja a Strife-ot, a ChocolateDoom és a SvStrife. Végtére is könnyű lett a döntés, plusz ez az első portom és akartam látni, hová vezet el engem. Rengeteget tanultam és remekül szórakoztam :)

***AM: Hogyan látod, hol tart a portolás, mit szeretnél még beilleszteni a programba, mielőtt megállapítod, hogy befejezted, és elérted a kitűzött célodat?***

*Lantus360:* Szeretném integrálni a zenét a portba, amellett hogy még jobb teljesítményt érek el. Emellett persze nagyon boldog vagyok az eredménnyel, de persze mindig lehetne min javítani.

***AM: Lehet már tudni, mi lesz a következő port, vagy fejlesztés?***

*Lantus360:* A következő portjaim... Nincs még tervem, de gondolkodtam a Rise of the Triad-on. Egy megfelelő verzió igen jól menne 030 procis Amigákon, mivel az engine módosított Wolf3D, semmint Doom. Úgy gondolom, ez a játék jó kompromisszum lehetne 020/030-as rendszerekkel rendelkező felhasználóknak, akik egy jó, gyors FPS játékra vágynak.

***AM: Inkább a kihívást keresed, a határok feszegetését a 68K (AGA) Amigákon, vagy később más (Classic vagy NextGen) hardvereket is megcélzol?***

*Lantus360:* Nem igazán vágyom rá, hogy kódoljak PPC alapú Amiga hardverre, sem OS4 sem MOS alatt. Épp hogy kiszálltam néhány évnyi Xenon/Cell alapú PPC fejlesztésből és nem szándékozom visszatérni oda. 68000-et szeretnék programozni, ez érdekel. Igazán klassz látni régi DOS játékokat klassikus Amiga hardveren annyi év után. :)

***AM: Mi a véleményed az esélyeket illetően egy Need For Speed jellegű játéknak 68K-s Amigára?***

*Lantus360:* Ha a NFS forráskódja szabad, az nagyon érdekelne. Úgy érzem, az Amigának szüksége volna néhány jó autóversenyre és a Need For Speed az egyik kedvencem - megvan a 3DO verzió és rendszeresen elő szoktam venni.

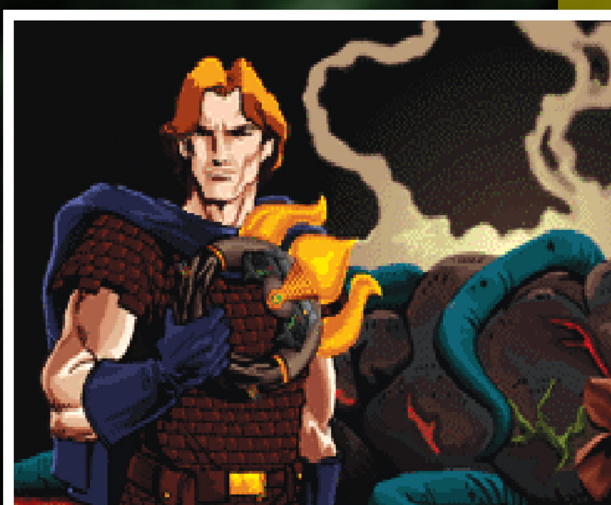
***AM: Van esetleg bármi, amit megosztanál az olvasóinkkal, a magyar Amiga felhasználókkal?***

*Lantus360:* Köszönöm, hogy támogatjátok, erősítitek az Amigát! Remélem tetszik Nektek a Strife AGA és keresitek a következő programjaimat is!

Köszönjük, hogy rendelkezésünkre álltál, további sok sikert és örömöt kívánunk a későbbi munkáidhoz! Reynolds





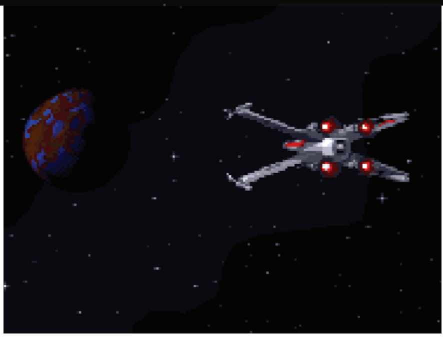


# STARWOIDS

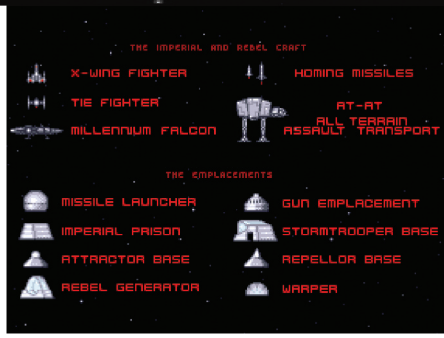


## Az Amiga (is) legyen veled

Szerintem meglehetősen kevés franchise van, ami annyira hajtotta volna a mindenkori videojáték-piacot, mint a Star Wars univerzuma. Ez a film megjelenése óta megszámlálhatatlan teljes programot, kiegészítést, módosított koncepciókban alakot formáló egyéb témájú játékok reinkarnációját jelenti. Természetesen az Amiga platform sem volt kivétel ez alól a dömping alól, és az inde fejlesztőket is megihlette...

















Egykor Amigán az első trilógia alapján jelent meg egy-egy program, amelyek gyakorlatilag a filmek valamely meghatározó jeleneteire épültek. Ettől némiképp eltér a Starwoids, amely a Thrust című klasszikus játék Star Wars köntösbe bújtatott manifesztációja. Vagyis az szeretett volna lenni.

A játékot eredetileg két lelkes felhasználó kezdte el, afféle hobbiprojektként, melynek legutolsó lépcsőfokát a megjelentetett, 5 pályát tartalmazó előzetes jelenti. Ebben megcsillannak a végleges játék főbb erényei, a finom többirányú scroll, a remekül hangolt fizikai modellezés, igényes grafika és a többcsatornás MED formátumú zenék, melyek együttesen mind remekül hozzák a hangulatot. Küldetésünkre egy kicsi X-szárnyú űrhajóval indulunk, mely rakéta-hajtású. A navigálás ez alapján érdekesen alakul: űrhajónkat tengelye körül tudjuk forgatni, a rakéta begyújtásával tudunk helyzetünket változtatni megküzdve a gravitációval és a sebességgel.

A demó tehát öt különböző helyszínt tartalmaz, melyek mindegyike adott feladat(ok) végrehajtását jelenti. Felkelők kimentése ellenséges területről, védelmi rendszerek megsemmisítése, stb.

A program igazán addiktív, az ember szívesen fut neki sokadszorra is az egyes szinteknek. Hogy az ötödik pálya teljesíthető-e, még nem sikerült rájönni, de valószínűleg szándékosan nem lehet a végére érni.

**ÉRTÉKELÉS**

**A500 0,5–1MB**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 5 PONT |
| HANG | 4 PONT |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 5 PONT |

**Erősségek**

+ Jól kidolgozott, kellemes grafika és hang

**Gyengeségek**

– Csak 5 pálya készült el ...

Sajnos a teljes játék sosem készült el, erre pedig a legegyértelműbb igazolás a készítők nyilatkozata. Annakidején a fejlesztés során sorban munkát kaptak különböző cégeknél, így a fejlesztés szép csendben elhalt. Voltak megrendelések, többen előre kifizették a teljes verziót, azonban ezeket gyakorlatilag mind visszafizették a fejlesztők. Sosem derül ki, a LucasFilm bármikor is benyújtotta volna-e a számlát a jogdíjak miatt...

A játszható előzetes egyébként a mai napig megtalálható az Aminet-en. Mindenki bátran próbálja ki, csak az adhat okot szomorúságra, hogy nincs és nem is lesz sosem teljes változat belőle.

**Reynolds**


AmigaONE X1000
SCORE : An original music program for AmigaOS by Lyle Hazelwood
32-bit 7.1 channel
on-board HDAudio hifi
AmigaOS 4.1
X1000
A perfect score : AmigaONE X1000 and HDAudio hifi – Mitchie approved
AMI Store
amistore.net
A-EON
a-eon.biz